CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeu inédit

Turenne 1674

profession

Maître de Donjon

dangereux ?

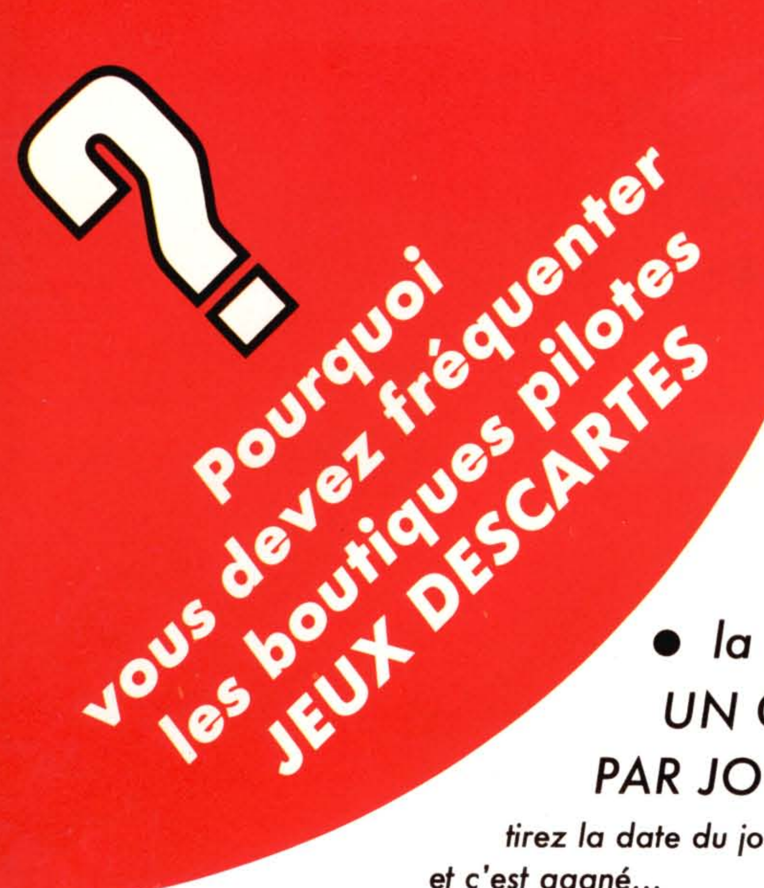
les jeux Reagan

et deux créatures par

Mézières

M-3168-N° 37 -25 F Belgique 180 FB Canada 3,57 $C Suisse 7,50 FS · ISSN 0243-1327





- *en permanence, vous y trouverez les MEILLEURS PRIX... venez comparer...*

jusqu'au 30 juin 1987, nous offrons à TOUT ACHETEUR :

- *la possibilité de gagner UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F PAR JOUR et par boutique :*

tirez la date du jour par un simple jet de dé à 30 faces et c'est gagné...

- *UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F LE JOUR DE VOTRE ANNIVERSAIRE*

sur présentation d'une pièce d'identité.



40, rue des Écoles
75005 Paris
tél. : 43.26.79.83

15, rue Montalivet
75008 Paris
tél. : 42.65.28.53

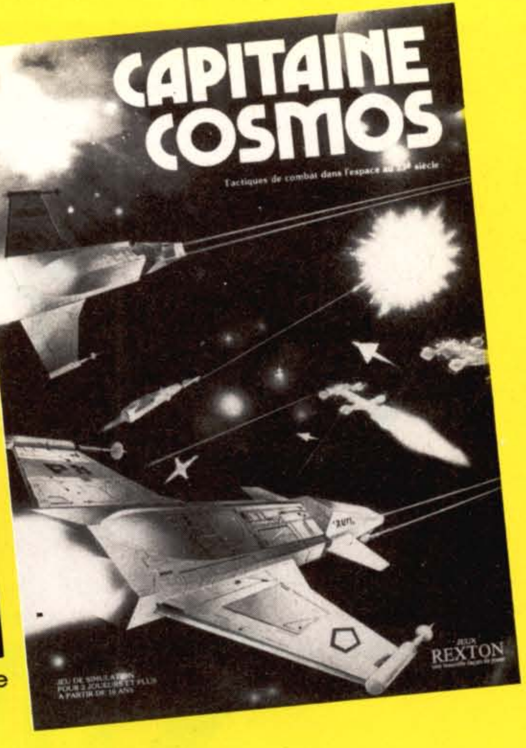
13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
tél. : 78.37.75.94



CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23ème siècle, Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les as de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout ? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux.
Pour 2 joueurs et plus à partir de 10 ans.



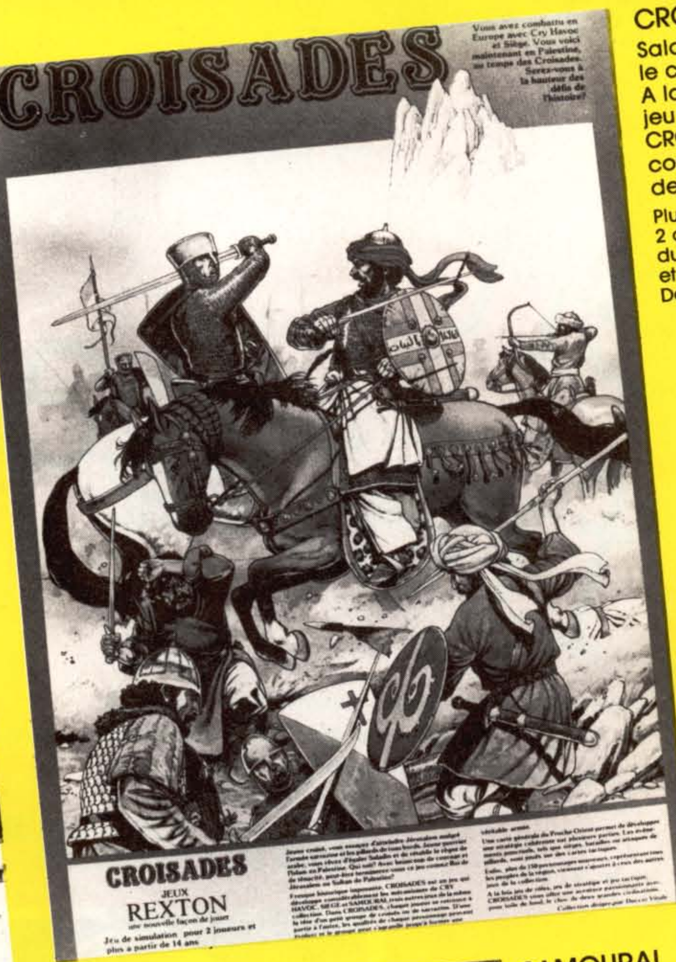
JEUX REXTON
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale

CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion : le choc de deux grandes civilisations. A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.

Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte stratégique du Moyent-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.



CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.

Egalement disponibles :
— 100 figurines médiévales et fantastiques.
— Plans de château croisé et de ville fortifiée à assiéger.



SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC.



SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13ème siècle. 96 personnages, 6 scénarios.

Société REXTON. 32 rue Brancion, 75015 Paris. Tél. 45.32.86.86



CASUS BELLI N° 37,
Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume 75415 Paris Cedex 08 — Tél. : 45.63.01.02
Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 87 N° 8600977. Commission paritaire N° 63.264. Copyright CASUS BELLI 1987.
DIRECTION ADMINISTRATION
Président : Jacques Dupuy.
Directeur Général : Paul Dupuy
Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur Financier : Jacques Béhar
Directeur Commercial Publicité : Ollivier Heuzé
REDACTION
Rédacteur en chef : Didier Guiserix assisté de Jean Balczesak et de Pierre Rosenthal
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle
Maquettiste : Agnès Pernelle
Illustrateurs : Roland Barthélémy, Véronique Béné, Marcel Coucho, Didier Guiserix, Philippe Julien, Pierre Koernig, Florence Magnin, Jean Claude Mézière, Jean Marie Noël, Thierry Ségur, Tignous, Stéphane Truffert, Xavier.
SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger Goldberger
Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur
Vente au numéro : Bernard Héraud, assisté de Bernadette Durish
Relations extérieures : Michèle Hilling
PUBLICITE
Isabelle Blanchard — 5, rue de la Baume — 75415 Paris Cedex 08. Tél. : 45.63.01.02.
Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.
Imprimerie SAIT — Tél. 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scenarios : **Légendes de la Table Ronde** est un titre déposé chez jeux Descartes; **AD & D** chez TSR; **Rêve de Dragon** à la Nef.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne seront pas retournés.

LES JEUX REAGAN

LES « + » DE CASUS BELLI

SCENARIOS

CRITIQUES

AIDES DE JEU

RUBRIQUES

Notre beau bulletin d'abonnement est en page 85.
Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...



Casus Belli a 7 ans ! L'âge de raison... Ce qui prouve au moins que nous avons eu... raison de nous lancer dans l'aventure, en ce mois d'avril 80, dans un paysage ludique balbutiant. N'ayez crainte, ce numéro n'est pas un spécial nostalgie (on vous fera le coup une autre fois), quoique l'un de ses articles, «Profession Maître de Donjon», nous ramène encore et toujours au seul jeu de rôle déjà présent dans notre numéro 1.
L'âge de raison, ça consiste peut être à s'ouvrir plus, comme What's your game qui enquête au delà des frontières et dialogue avec les éditeurs américains. A propos de dialogue, CB n'a toujours pas de rubrique courrier, mais cela ne signifie pas qu'il est vain d'écrire. Nous sommes simplement trop surchargés pour tenir une telle rubrique, mais toutes vos lettres sont lues, et plus d'un lecteur a déjà pu se dire «tiens, ils ont fini par suivre mon idée».
Nous préparons d'ailleurs un sondage pour mieux vous connaitre, et nous mettons à jour notre fichier club pour mieux vous servir: ohé les clubs, manifestez-vous et nous vous enverrons notre grand questionnaire trazimboumant. Nous sommes sûrs que vous gagnez à être connus!

JOE CASUS ET ANNABELLA BELLI

Présent

Paris Porte de Versailles

28 mars/5 avril
Ca y est, nous sommes en plein dedans. Quoi ? Mais le

2ème salon national des jeux de réflexion.

Pour vous aider, voici le rappel du programme des tournois.
□ **Samedi 28 mars** : SuperGang.
□ **Dimanche 29** : Appel de Cthulhu, Baston, Ost.
□ **Week-end 28/29** : Grand tournoi Premières Légendes, par équipe d'un maître et quatre joueurs (Légendes simplifiées), 3ème Championnat de France de Diplomatie, Tournoi de Paris de jeu avec figurines antiques ou médiévales, Trophée Rexton : Cry Havoc, Capitaine Cosmos.
□ **Mercredi 1er avril** : Oeil Noir.
□ **Vendredi 3** : Ambition (en soirée).
□ **Samedi 4** : Borodino, Gorilla, As des As.
□ **Dimanche 5** : Rêve de Dragon, An Mil, Talisman, Armada, Melliti.
■ **Week-end 4/5** : 4ème championnat de France de wargame sur Objectif Berlin (le jeu en encart dans CB 36, lire nos précisions dans ce numéro).
Durant toute la semaine, vous pourrez aussi faire des parties de nouveaux jeux, comme *Chill, Empires & Dynasties, Paranoïa, Kabbale* ou *Croisades*. Bien évidemment, les grands classiques seront aussi là, avec le bridge, la belote, les échecs, le go, l'othello, etc...
Nous tenons aussi à vous signaler une animation très intéressante, pour vous qui aimez l'Appel de Cthulhu ou qui avez des parents qui ne comprennent rien de rien au jeu de rôle. Durant tout l'après-midi du **samedi 5** sera projeté en continu un film de Nicole Lebhar : *"Qui êtes-vous, Docteur F ?"*. Ou ce qui se passe autour de la table et dans la tête des joueurs lorsqu'ils sont dans l'*asile d'aliénés* (d'après le scénario du même nom). Nous aimons beaucoup.

Mont de Marsan

4 avril
● *Les Seigneurs des Trois Rivières* vous convient au château de Nahuques, de 10h30 à minuit, pour un **tournoi AD&D ou Cthulhu**. Le nombre de participants est de 5 par équipe. Trop tard pour l'inscription mais vous pouvez aller voir.

Paris

5 avril
● Rendez-vous au Plan d'Enfer pour voir les grandes écoles s'affronter à **SuperGang** et gagner un vrai car de police. L'adresse : Ludodélire, 27 rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Tél : (1).43.38.26.25.

Minitel

● Branchez-vous sur le serveur *MINIP* (36.15) et découvrez **SAGA**, un jeu de stratégie et de diplomatie dans les étoiles. C'est bien sûr moins complet qu'un jeu comme Avatar, mais pour le minitel, c'est ce que nous avons vu de mieux pour le moment. On vous en dira plus long très prochainement.

● C'est un peu à la limite de nos jeux préférés, mais en tapant (36 15) *LUDIK*, vous débarquez dans un combat naval en temps réel, qui tourne déjà pas si mal et pour lequel des options supplémentaires vont encore être développées. Ce n'est pas encore Amirauté, mais comme on dit, "la pompe est amorcée".

● Ceux qui justement ont déjà mis le nez dans LUDIK ne seront pas dépaysés par (36 15) *JEST*, le nouveau serveur de Jeux et Stratégie qui embraye avec **Carcrash**, hybride de Car Wars et du jeu naval cité ci-dessus. On équipe sa voiture et en route vers les étendues sauvages et vitrifiées d'un monde mad maxien. Avantage de la formule : au lieu de payer des taxes pour lire la règle, vous la trouverez in-extenso dans le nouveau J&S, n°44.

Avenir

Bruxelles

18/19/25/26 avril
● Le club des *Wandering Undead* organise la **3ème rencontre annuelle de Squad Leader**. Pour cette édition, on utilisera bien sûr les règles avancées. Renseignements au club, 43 rue de la Vignette, 1160 Bruxelles. Ou téléphonez à Marc Valckenaers au 660.86.92.

Saint Nazaire

11 avril
● **Journée portes ouvertes** pour découvrir le club *Tactiques et jeux d'rôles*. Rendez vous 8 rue des Troënes, à la salle "petite enfance" dès 14h. Initiations au programme.

Reims

11/12 avril
● L'association *Veni, Vidi, Ludi* organise son **2e forum des Jeux de Simulation et de Réflexion**. Ceci comprend les jeux de rôle et les wargames, mais aussi les grands classiques (échecs, bridge, go, etc...). En ce qui nous concerne, vous pourrez participer au **Championnat de France 87 de Légendes**, à des parties de Supergang, ainsi qu'à un gigantesque Battle System.
La manifestation aura lieu au Parc des Expositions de Reims. Renseignements chez Mr Laurent Dordane, 124 rue Edmond Rostand, 51100 Reims. Téléphone : (16).26.36.13.92.

Ivry

11/12 avril
● *Le Grenier des Légendes* organise un **week-end d'initiation aux jeux de rôle et wargames**. Renseignements auprès de l'O.M.J d'Ivry au (1).46.72.24.85 ou de Jean-Pierre Weiss au (1).45.05.00.29.

Port de Bouc

11/12 avril
● C'est au lycée Paul Eluard que le club *Un dragon à Waterloo* organise son premier **challenge inter-clubs de jeux de rôle**. Tous renseignements auprès de Philippe au (16).42.06.53.15 ou Thierry au (16).42.06.68.14.

Nouvelles du Front



Gradignan

11/15 avril

● *La Guilde des Mammouths Maudits* organise la **2e convention de jeux de rôle et de simulation du Sud-Ouest**. Le tournoi de cette année portera sur les trois jeux suivants : Appel de Cthulhu, Zargo's Lord et Gang des Tractions Avant. A cette occasion est aussi lancé un concours de scénarios médiévaux fantastiques. Tous renseignements à la MJC du Bourg, 8 avenue Jean Larrieux, 33170 Gradignan.

Evry

18 avril

● *Les Hobbits du Pré Vert* organisent un **tournoi AD&D** de niveau 5-7, pour équipes de 5 aventuriers. Participation de 30Fr. Il se tiendra à la Maison de quartier Jacques Prévert, Evry, à partir de 10h. Contacter Philippe au (1).69.06.58.06, Franck au (1).60.79.13.63 ou rendez vous au magasin Cellules Grises, centre commercial d'Evry 2.

Bry sur Marne

25/26 avril

● Le club *L'épée des brumes* veut faire connaître Nightmare, son adaptation de AD&D et organise pour cela un tournoi. Pour tous renseignements, appelez Marc Laurençon au (1).47.06.79.28 (19-20h) ou Jean-Marc Perroux au (1).48.82.37.83 (19h30-20h).

Valence

25/26 avril

● Le club *Le cercle de pierres* et la boutique *Moi Jeux* organisent des **tournois SuperGang, Rencontre cosmique,** peinture sur figurines. Nombreuses démos de jeux de rôle. renseignements : (16).75.43.49.02.

Châlons sur Marne

16/17 mai

● Le club des *Gardiens de Bacchus* organise un **grandeur nature Cthulhu**. L'inscription de 200Frs couvre tous les frais. On jouera aussi pendant la nuit à Paranoïa : de quoi perdre toute la santé mentale qui vous restait. Contactez Patrice Moulin, 9 rue de St Malo, 51000 Châlons sur Marne. Tél : (16).26.64.31.14.

Paris Espace Etudiant

16/17 mai

● **Le Tournoi de l'Espoir** est organisé par le magazine l'Etudiant et s'inscrit dans la lignée du BANDAID. Son but, rassembler des fonds pour permettre l'équipement agricole de quarante écoles maliennes. Il se déroulera à l'Espace Etudiant, 27 rue du chemin vert, 75011 Paris. Plusieurs tournois au programme : AD&D, Appel de Cthulhu, SuperGang, Trivial Pursuit, l'Oeil Noir, Space Opera, etc... La participation est de 40Frs par tournoi (mais vous pouvez donner plus) et tous les bénéfices seront versés à BANDAID France. Renseignements complémentaires auprès de Patrick Martin, 11 rue Rachel, 93380 Pierrefitte. Tél : (1).48.26.56.21.

Forêt de Fontainebleau

16/17 mai

● Enfin, il devrait faire soleil pour le **Grandeur Nature de La Guerre du Feu**. Le programme est toujours le même (Grumph, Gnork, Ourk ourk...) que celui prévu il y a déjà quelque temps mais l'organisateur a changé. Pour tous renseignements, écrivez donc à Croc, 40 rue des Etats Généraux, 78000 Versailles. Ou téléphonez lui au (1).39.53.46.57.

Morlaix

9/10 mai

● Et hop ! Encore un **tournoi de jeux de rôle** organisé par la *Guilde des Egorgeurs de Trolls*. Contactez Emmanuel Perrignon au (16).98.88.46.44 pour les renseignements d'usage.

Passé

Toulouse

C'est le 21 mars que s'est déroulé le tournoi ENSEEIHT de jeux de rôle, auquel nous n'avons pu nous rendre pour cause de bouclage effréné. Après s'être "éclatés" à Donjons, Rêve de Dragon, Cthulhu, Toon, JRTM, Maléfices et Daredevils ; les futurs ingénieurs -élites de notre glorieuse nation- sont retournés à leurs chères études. A l'année prochaine...(PS aux organisateurs : mais prévenez-nous plus à l'avance !).

Vitrolles

Avé l'accent...

Les samedi 21 et dimanche 22 février 1987 ont vu se dérouler le deuxième salon du jeu de rôle à Vitrolles. Il a réuni, à la satisfaction des organisateurs, plus de 150 joueurs (qui représentaient 26 clubs). Pas mal pour une manif qui n'en est qu'à sa seconde édition ! Le premier jour permettait de s'affronter sur AD&D et Cthulhu, le second d'essayer des jeux plus divers. Evidemment, tout cela s'est terminé par la traditionnelle remise des prix, le barde bâillonné, et la promesse de se retrouver l'année prochaine.

Coupe du Val d'Oise

Ils étaient sept...

Oui sept clubs à participer à cette coupe qui s'est déroulée du 28 septembre au 30 novembre 1986. Leurs noms : Nagasaki II, Les Seigneurs, Les Chevaliers Blancs, Le Club des Damnés, Les Big Bill Brothers, Les Adeptes d'Esus et Les Joyeux Trollards.
La liste des épreuves était impressionnante : D&D de base (quatre modules en tout), Diplomatie, SuperGang, Baston, Ultime Epreuve, Maléfices, Appel de Cthulhu, Oeil Noir (sans oublier une épreuve de figurines peintes).
Après de multiples renversements de situations, des actions héroïques jusqu'aux débandades les plus complètes, le palmarès fut décerné, le premier prix allant aux Chevaliers Blancs. Enfin, furent attribuées des "récompenses" originales comme le prix orange et le prix citron (pour les joueurs le plus sympa et le plus insupportable) et les certificats d'héroïsme pour les joueurs(euses) qui préférèrent une mort glorieuse à une fuite destinée à grapiller quelques points ridicules.
Vivement l'année prochaine !

SuperGang

Crapules et fiers de l'être !

Notre informateur, sous la menace, vient tout juste de nous dénoncer les vainqueurs du tournoi national du 7 février. A Toulouse, Marc Savage consolide sa position de leader (contesté...) du classement permanent. A Bouffemont, un certain Ripoux Gang fait des siennes. A Paris, nouveau venu dans le club privé des Ennemis Publics n°1 : Toxine de Carbone (Grr...) qui, à l'issue d'une finale acharnée, a réussi à éliminer une opposition très forte, mais moins que lui. Autre petit nouveau dans le club, Slim l'Anguille a su profiter de ce même tournoi pour récolter, en plus de quelques mauvais coups, quelques points et ainsi renouveler, à peine, le bas du classement.
Voici d'ailleurs la **liste dans l'ordre des Ennemis Publics n°1** telle qu'elle se présentait du 1 au 31 mars :
Marc Savage, El Gringo, Ile de France Jones, Arnakmaker, Le Moine, Calamity Cath, Caïman Kid, R.V.C, Tire-qu'une fois, Kefta le Belge, Kid Limonade, Silvio, Alligator, Toxine de Carbone, Slim l'Anguille.
Un grand tournoi "open" est annoncé au salon de la Porte de Versailles, alors que le "Richard Lenoir", couplé à divers tournois de jeux de rôle, est reporté à l'automne.

La Roche sur Yon

30/31 mai

● Pour la troisième année consécutive, *le Fief du Dragon Diplomate* organise un **grandeur nature Donjons et Dragons** pour le week-end de l'Ascension. Les équipes de 10 joueurs affronteront un univers fantastique de 300 figurants. Les conditions d'inscription sont de 150Frs par joueur, qui doit aussi amener sa tente. Plus de détails auprès de Jean-Pierre Leloup, 77 rue Boileau, 85000 La Roche sur Yon. Tél : (16).50.05.24.10 ou auprès de Daniel Miaud. Tél : (16).51.36.08.40. Clôture des inscriptions le 15 avril.

Paris Halle de la Villette

1/10 juin

● Ce n'est pas vraiment du jeu de rôle, mais la France va fêter le **millénaire Capétien**. Vous pourrez donc vous promener dans un village médiéval reconstitué, assister à des tournois de chevalerie. On vous en reparlera, c'est promis.

Sens

27/28 juin

● La MJC de Sens organise un **Donjon et Dragon semi-réel** limité à 50 joueurs. Renseignements et inscriptions à la MJC de Sens, rue René Binet, 89100 Sens. Tél : (16).86.64.44.42. Et qu'on ne vienne pas nous dire que vous n'avez pas été prévenus à temps.

Vacances

Deux associations proposent des séjours de trois semaines pour les jeunes, du type grandeur nature médiéval fantastique. Evidemment, ça n'est pas tout de suite, mais il vaut parfois mieux prévoir à l'avance.

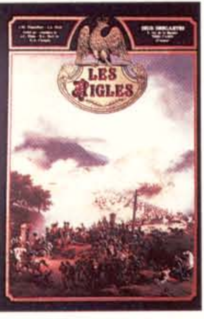
● Ainsi, **Evasion-Vacances-Aventure** propose un séjour en forêt de Brocéliande (Bretagne) en juillet-août. Tous renseignements au (1).43.63.02.52.

● Quant à l'**U.F.C.V**, elle organise une aventure du 9 au 27 juillet, dans l'Ain, pour les 14-17 ans. Ecrivez à U.F.C.V, 54 Faubourg Reclus, 73000 Chambéry. Téléphone : (16).79.70.09.27

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Jeux Descartes

● **Les Aigles** est une règle pour figurines peaufinée par Jean-Jacques Petit, qui simule les affrontements de la période du 1er empire au niveau tactique. Vous y trouverez trois livrets : règles, historique et scénarios ; plus quatre planches de décors et quatre planches de pions. Ultime surprise : des figurines en plomb (25mm) de Napoléon et Wellington. Les figurinistes classiques qui possèdent déjà leur armées ne sont pas oubliés puisque le livret des règles sera aussi disponible séparément.



● **Deux suppléments** du même type pour les deux civilisations de **Premières Légendes** : Celtiques et Table Ronde. Les pochettes d'accessoires comprennent : un écran de quatre volets, un livret de quarante pages destiné au Meneur et aux joueurs qui y trouveront les résumés de chaque chapitre, les points de règles importants et les tableaux.



● **Nouvel écran pour l'Appel de Cthulhu** (en quatre volets, et du rigide cette fois !), dessiné par Jean Charles Rodriguez. Vous y trouverez aussi un mini-scénario de 16 pages, *L'Etranger*, par Jean Balczesak. Le tout pour 69Frs.



Armaguedon

● Voici une nouvelle société française de production de figurines. Elle a déjà réalisé quelques guerriers elfes et s'attaquera bientôt aux orcs, hobgoblins et autres guerriers "mauvais". Vous pourrez les rencontrer Porte de Versailles. Sinon contactez Thierry Abgrall, 5 allée d'Orléans, 44000 Nantes. Téléphone : (16).40.47.64.38.

Croc

● Première extension de Bitume : **Acide Formique**. Un livret de 40 pages pour 75 Frs. Plus de détails au prochain numéro.

Oriflam

● Décidément cette maison d'édition voit loin (jusqu'en novembre), mais pour ne pas vous faire trop saliver à l'avance, nous ne parlerons que de ce qui arrive "bientôt". Mi avril, la version française de **Stormbringer**. Fin avril, l'**écran de Stormbringer**. Un mois plus tard viendra le supplément **Démons et Magie**. Et enfin, avant les vacances devrait arriver le premier **"compagnon" Stormbringer**.



● Non ! Nous ne parlerons pas encore d'**Hawkmoon**.

Gallimard

● C'est sous la superbe couverture faite par Keleck pour **Les Mille et Une Nuits**, que devrait être disponible actuellement le jeu qui porte le même nom, d'après Tales of the Arabian Nights, de West End Games. Plus de détails très prochainement.



● **Une nouvelle série de livres-jeux** devrait aussi être disponible. Deux grandes innovations en perspective, puisque les auteurs seraient enfin français (cocorico !), et que les livres pourront se jouer à plusieurs.

Les Elfes

● Programme fourni pour le salon de la Porte de Versailles. Devraient être disponibles : **Kabbale** (jeu de rôle), **Le Monde de Gahan** (supplément Féérie), et **Etoile Filante** (Pion d'or J&S 1980). Et enfin, sera aussi présenté en avant-première **Le dernier vol de l'Aigle**, un wargame napoléonien.

Schmidt

● **Chill**, le jeu de plateau, sera présenté à la Porte de Versailles. Quant au jeu de rôle, s'il n'y est pas, il ne saurait tarder.

MADE IN AILLEURS

Games Workshop

● **Le Warhammer Army Lists** est un livret contenant des ordres de batailles pour les principales races et les armées nationales, ainsi que des règles supplémentaires pour Warhammer Fantasy Battle. Au fait, le prochain module à paraître pour le jeu de rôle du même métal (WFRP !) s'intitulera **Death on the Reik**.

● Finalement, **Green and Pleasant Land** n'est pas le supplément en boîte pour L'Appel de Cthulhu que l'on attendait. Il s'agit juste d'une sorte de "Guide des Années Vingt en Angleterre". Ce livret fait 68 pages et propose trois aventures inédites.

● **Slaughter Margin** (Marge d'assassinat) est un méga-scénario, présenté en boîte, pour Judge Dredd Roleplaying Game. On va encore bien rire ! Surtout que Games Workshop annonce déjà un nouveau boardgame, **Blockmania**, ayant pour cadre l'univers délirant de notre super-flic préféré.

● Après l'édition "livresque" et condensée de Runequest III, Games Workshop annonce incessamment-sous-peu deux nouveaux suppléments bénéficiant du même type de présentation. **Griffin Island**, une superbe campagne dont nous avons déjà parlé dans un numéro précédent et **Deluxe Runequest** qui reprendra pour sa part toutes les règles de base du jeu en leur adjoignant un guide de Glorantha et des précisions sur la magie, les monstres, et tout, et tout. Tous les autres suppléments déjà parus chez Avalon Hill devraient être édités à des prix enfin abordables d'ici la fin de cette année. Alleluia !

● **Blood Royale** est un boardgame diplomatico-politico-militaire pour 2 à 5 joueurs dont l'action se situe dans l'Europe du 14e siècle. La couverture de la boîte est très jolie, mais on n'en sait guère plus. A suivre...

● Et un boardgame en solitaire, un ! **Chainsaw Warrior** vous propose d'affronter seul à seul d'inquiétantes créatures venues d'une autre dimension dans le New York futuriste de l'année 2032. Prenez votre tronçonneuse et vos grenades temporelles, ça va saigner !

● Mais ça n'en finit plus ! Ambiance post-apocalyptique en diable dans **Rogue Trooper**, un boardgame inspiré d'une BD célèbre en Angleterre.

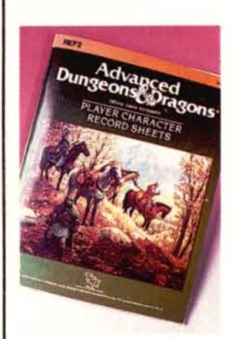
TSR

● La série des **modules DA** va se poursuivre tout au long de l'année (numéro 5 en décembre) et le mois d'avril devrait voir sortir une nouvelle sorte de supplément. Il s'agira du **Gazetteer**, la description d'un monde complet pour D&D, avec ses cités, pays, gouvernements, aventures, etc... Quatre numéros prévus tout au long de l'année : *The grand duchy of Karameikos, The emirate of Ylaruam, The principalities of Glantri*, et *The kingdom of Lerendi*.

● En ce qui concerne AD&D, à part la réimpression des excellents modules des **Déserts de la Désolation (I3-I5)**, vous allez pouvoir vous mettre plein de petites aventures sous la dent. Tout d'abord avec **Books of Lairs II**, qui reprend le principe d'une mini-aventure par monstre présenté. Et avec **Adventure Pack I** qui, comme son nom l'indique, fourni de très courtes aventures, pour Oriental Adventures, Battlesystem, et les Dungeonneer's et Survival Guides. J'annonce aussi à ceux qui -comme moi- ont du mal à gérer le combat astral pendant que des sorts sont envoyés dans l'éthéré à travers les plans extérieurs, que la fin du mois de juin devrait voir sortir le 11ème tome des règles de AD&D : **Manual of the Planes**.

● TSR, avec sa branche SPI wargame, essaye une nouvelle gamme, la **Ligthning Strategy Game** (jeu de la guerre éclair). Qu'on en juge : le premier jeu, à paraître fin mai, s'appelle **Onslaught** et propose de jouer en 4 heures une partie allant du débarquement allié jusqu'à l'invasion de l'Allemagne. Nous sommes curieux de voir ça !

● A tous les adeptes qui ne savaient plus où noter, sur leur vieille feuille de perso, les nouvelles capacités secondaires acquises récemment par leur alter-ego fantastique, TSR offre (non, vend...) un tout beau, tout neuf "Player Character Record Sheet" où tout ça est prévu. Depuis les "proficiencies" jusqu'au styles de combat à mains nues, en passant par les points d'honneur de votre Samouraï et les listes de sorts de tous les utilisateurs de magie du monde (Est et Ouest) on y trouve tout, même l'alignement, c'est dire, qui vient se placer sur la première page, juste à coté des caractéristiques (Aïe !).





Chaosium

● **Elfwar** est un pack de deux scénarios pour Elfquest. Le titre semble assez explicite.

● **The Grey Knight** est une mini-campagne pour Pendragon, inspirée de l'histoire légendaire du Chevalier Vert.

● Les fans de Stormbringer et Hawkmoon vont pouvoir se mettre **Shaterred Isle** sous la dent. Il s'agit de deux scénarios compatibles pour les deux systèmes. Plus une liste des 100 Ordres à Tête de Bête (pour Hawkmoon bien sûr).

GDW

● **Airlords of the Ozarks** est un scénario pour Twilight 2000 qui montre comment des terroristes se servent de dirigeables. Quant à **Spanish Main**, il nous entraîne dans l'univers des pirates modernes des Caraïbes.

● **Energy Curve** et **Beanstalk** sont deux scénarios pour Traveller 2300. Le



NOUS C'EST



ET MAINTENANT
IL Y EN A DEUX
C'EST MIEUX
DEUX MAGASINS
24, RUE LINNÉ 75005 PARIS
15, RUE GUY DE LA BROSSE, 75005 PARIS

NOUVEAUTÉS

FRANÇAIS	
Ecran (JRTM)	60 F
Havena (ext œil noir)	160 F
Le prix du sang (Leg.	69 F
La table ronde	210 F
Paranoia aigüe	79 F
Légendes celtiques	185 F
ANGLAIS	
Run quest (UK)	110 F
Year of the phenix	190 F
Freedom figther	190 F
Warhammer RPG	200 F
Adv. marvel sup. hereos	130 F
Gurps autoduel	90 F
Lords of mid. earth	110 F
Wilderness survival	150 F
Treasure hunt (N4)	74 F
Red sonjda (RS1)	75 F
Queen of spiders (AD&D)	135 F
Recon (revised)	130 F
Tank leader	235 F
Against the reich	240 F
Emperor returns	265 F
Rebel sabre (SPJ)	185 F
Sniper (SPI)	185 F

EXTRAIT DU CATALOGUE

EN FRANÇAIS	
Blue stone	210 F
Roma	170 F
Cry havoc	165 F
Siége	165 F
Normandie campaign	135 F
Assault (WW3)	195 F
Cleric revenge	220 F
L'An mil	225 F
Gulf strike	315 F
Ambition	260 F
Rencontres cosmiques	145 F
Talisman	155 F
EN ANGLAIS	
Marengo 1800	190 F
Nap in spain	145 F
Adv. squad leader	380 F
Beyond valor	380 F
Victory in europe	205 F
Empire in arm	340 F
Top gun	115 F
Battletech	195 F
Aerotech	125 F
City-tech	170 F
Longuest day	595 F
EN FRANÇAIS	
Avant charlemagne	115 F
Pendragon	195 F
Rêve de dragons	150 F
Trois mousquetaires	160 F
La compagnie des glaces	220 F
EN ANGLAIS	
Book of lair (AD&D)	90 F
Creature catalogue	125 F
Mega module AI-4	135 F
Enemy within	70 F
Ravenloft II (I10)	75 F
DC heroes	175 F
Batman DC. H.	65 F
Harn master	195 F
Morrow project	80 F
Ghost busters	175 F
Traveller	120 F
Sword bearer	175 F
Twilight 2000	195 F
Space master	230 F
Car wars de luxe	165 F
Elf quest	205 F
Space opera	245 F
Judge dredd	175 F

PLUS DE 200 PRIX EN BAISSE

EN FRANÇAIS		
Jdr terre du milieu	190 F	**175 F**
Paranoia	149 F	**139 F**
Maléfice	170 F	**157 F**
Bushido	175 F	**168 F**
Appel de cthulhu	195 F	**175 F**
Squad leader	255 F	**235 F**
Gi anvil of victory	375 F	**325 F**
Air force	220 F	**175 F**
Civilisation	295 F	**250 F**
Napoléon at bay	295 F	**235 F**
Arab israeli wars	220 F	**175 F**
Third reich	245 F	**200 F**
War and peace	220 F	**180 F**
Wooden ships	195 F	**160 F**
Ambush solo	310 F	**260 F**
Panzer leader	245 F	**195 F**
Moure out	165 F	**150 F**
Vietnam US	260 F	**230 F**
Sixth fleet	375 F	**315 F**
Nato next war	210 F	**165 F**
Hells Highway	260 F	**225 F**
1809 Danube	230 F	**205 F**
EN ANGLAIS		
Fire power	295 F	**225 F**
Flight leader	315 F	**265 F**
James bond	175 F	**135 F**
Q Manual	125 F	**105 F**
Aegan strike	280 F	**205 F**
Foot ball strategy	220 F	**155 F**
Pro golf	165 F	**115 F**
Korean war	305 F	**240 F**
Dark emperor	230 F	**190 F**



NOUS C'EST LA VENTE PAR CORRESPONDANCE
ET ON VEND TOUT... PARTOUT...
DEUX CATALOGUES GRATUITS
JEUX DE RÔLES ET DE SIMULATIONS – CASSE-TÊTE

Bon de comande à retourner à l'ŒUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM ______________________
PRÉNOM ______________________
ADRESSE ______________________
______________ TEL. ______________
C.P. ______________ VILLE ______________

☐ LISTE DES JEUX ☐ LISTE CASSE-TÊTE	GRATUITE
DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
JS 44 TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE frais de port 45 F

second met en scène un haricot géant. Manque d'imagination chronique ?

ICE

● Complétez votre système futuriste avec **SpaceMaster Companion.**

● **S.H.A.D.O.W over Scotland** est une aventure pour Danger International, le jeu d'espionnage.

● Les fans de MERP ne sont pas oubliés puisqu'ils pourront se procurer un module : **Pirates of Pelargir**, et une campagne complète : **Havens of Gondor**.

Mayfair

● Pêle-mêle, toujours des scénarios pour DC Heroes : **Dream Machine, H.I.V.E** et **Who Watch the WatchMen ?**

● Et puis, dans la série Role Aids, deux scénarios pour D&D : **Beneath two suns** et **Crystal Barrier**.

West End Games

● Déjà deux additifs à Price of Freedom. Tout d'abord un écran et des règles pour les Soviets dans le **Game-Master Pack**. Puis un scénario avec **Your own private Idaho**. Au fait, nous n'aimons pas ce jeu (lire notre article plus loin).

Palladium

● Les fans du jeu de rôle au Vietnam vont être contents. **Advanced Recon** est un supplément pour le jeu du même nom.

Steve Jackson Games

● Le retour du fils de la vengeance de Toon : **Son of Toon** bien évidemment, encore un supplément.



Le Barbare Déchainé

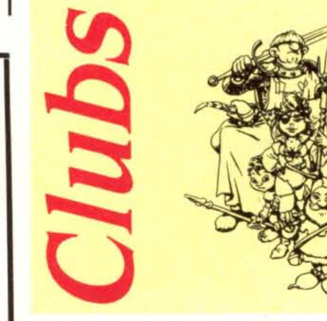
Sub magazine humeuristique

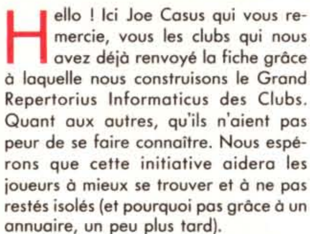
Vive la télé

Aujourd'hui le Barbare n'a rien à faire et il pourrait bien s'asseoir devant sa télévision, s'il ne l'avait pas déjà découpée en deux. Mais qu'y verrait-il donc ?

Tout d'abord allons sur M6 (la nouvelle chaîne -de télé, pas de tronçonneuse) et découvrons *Mégaventure*. Le principe, deux candidats voient les images d'un pays exotique et doivent suivre un journaliste. A chaque embranchement, on leur propose trois chemins dont un seul est le bon. Donc, rien à voir avec Méga, et peu avec l'aventure, plutôt le dépliant touristique. Seul frisson : le gagnant a le droit d'emmener avec lui l'invité de l'émission pour un voyage dans le pays en question. Pour la première semaine, le gagnant a été bien lâche, il est parti sans Florence Arthaud, la superbe navigatrice en solitaire. Pauvre France ! Zappons donc sur A2 et regardons *Le Sourire du Dragon*. Produit par Gary Gygax, c'est sensé être le dessin animé Advanced Dungeons & Dragons. L'histoire : cinq jeunes sont transportés dans un monde étrange et essaye d'en sortir. Ils luttent contre un grand vilain méchant et sont aidés par le Maître de Jeu (sic !). Les observateurs malins reconnaîtront dans les aventuriers un paladin, une guerrière, un elfe, un hobbit et un magicien. La première impression est que le scénariste déteste les nains (il n'y en a pas) et adore les elfes. En effet, le paladin est lâche, le magicien stupide, le hobbit tête brûlée et la guerrière insignifiante. Les scénarios sont quant à eux mal construits (moi voit, moi tue) mais après tout c'est ça l'esprit AD&D. Seul point vraiment intéressant, tous les monstres sont tirés des divers manuels de règles. Jouez donc à celui qui trouvera le premier le nom du monstre. (Note de Tathiyon le scribe : dans un épisode on reconnait un Shadow Demon, Fiend Flolio p.78, passer à travers un mur. Or, cela n'est pas possible !).

Clubs





Hello ! Ici Joe Casus qui vous remercie, vous les clubs qui nous avez déjà renvoyé la fiche grâce à laquelle nous construisons le Grand Repertorius Informaticus des Clubs. Quant aux autres, qu'ils n'aient pas peur de se faire connaître. Nous espérons que cette initiative aidera les joueurs à mieux se trouver et à ne pas restés isolés (et pourquoi pas grâce à un annuaire, un peu plus tard).

■ **France**. Le BLIIC est un *Bulletin de Liaison et d'Information Inter-Clubs*. Il paraîtra tous les deux mois et donnera les programmes de manifestations ou de tournois de clubs sur la France entière. Il coûte seulement six enveloppes timbrées pour un an. Evidemment, il est aussi indispensable que les clubs lui envoient les informations qu'ils veulent faire passer. Renseignements chez Dominique Renaud, 12 rue Mathelin Rodier, 44000 Nantes. Tél : (16).40.48.72.93.

■ **Saint Gilles**. Les TURD ou *Transcendants de l'Ultime Refuge des Dieux*, se réunissent tous les samedis après-midi pour jouer à AD&D, Rêve de Dragon, JRTM, Cthulhu, Maléfices, Méga, Paranoïa, l'Ultime Epreuve, ouf... Pour tous renseignements, appelez Patrick Aynard au (16).66.87.10.29.

■ **Agde**. Création du club des *Elfes Noirs* dans le collège de cette belle ville de l'Hérault. Téléphone : (16).67.26.21.45.

■ **Saint Nazaire**. *Tactiques et jeux d'rôle* affirment jouer à AD&D sans gros bills et à Cthulhu avec plus de 30 en santé mentale. Allez donc vérifier leurs dires chaque samedi à 14h, salle Petite Enfance, 8 rue des Troënes, 44600 St Nazaire.

■ **Paris XIII**. Allez donc à l'université découvrir les *Créateurs d'univers* et jouez avec eux tous les samedis de 14 à 19h. Ils pratiquent AD&D, MERP, Cthulhu, Runequest III, Bushido, Paranoïa. Pour plus de renseignements, appelez Philippe au (1).48.27.76.28 après 19h.

■ **Cergy St Christophe**. Encore et toujours plus de clubs de jeu de rôle dans cette ville nouvelle. Cette fois il s'agit du *Dice Dream Club*, qui loge à la maison de quartier de Cergy St Christophe (Val d'Oise). Pour tous renseignements, appelez Franck, son animateur, au (1).30.73.27.21.

■ **Nanterre**. *La Guilde du Phoenix* est une association qui se propose de rassembler les clubs de jeux de stratégie, de rôle et de réflexion. Si vous désirez de plus amples renseignements, écrivez à la Guilde du Phoenix, résidence des iris, 92000 Nanterre. Ou téléphonez le week-end au (1).47.84.92.01.

■ **Nanterre**. *Les portes du Manoir de l'Aurore* sont celles d'un club dont vous n'aurez les clés qu'en téléphonant au (1).47.21.26.44.

■ **Mâcon.** Le club *Le feu du dragon* a ouvert ses portes au foyer du lycée privé Ozanam, rue de Verdun à Mâcon. Il se propose d'ouvrir aussi un service "Sos Joueurs", chargé de répondre aux diverses questions que se poseront les joueurs sur AD&D, D&D, JRTM, Maléfice, Appel de Cthulhu, Bushido, Féerie, l'Oeil Noir, Empire Galactique, Paranoïa et l'Ultime Epreuve. A ce sujet, écrivez à Régis Devillard, Le feu du dragon (SOS joueurs), Foyer Ozanam, 71570 Mâcon. Nous lui souhaitons bien du courage.

■ **Argenteuil**. *Les servants du dé à vingt faces* vous annoncent leur naissance à l'esplanade Salvador Allende, salle PMI-Allende, Argenteuil. Réunions le samedi de 15 à 19h. Renseignements complémentaires auprès de Nicolas Grignon, 1 square Michelet, 95100 Argenteuil. Téléphone : (1).49.61.79.23.

■ **Saint Soupplets**. C'est à 11km de Meaux que seront pratiqués AD&D, JRTM, Paranoïa, Méga, Cthulhu. Plus de renseignements auprès d'Olivier (1).45.78.73.78 ou de Philippe (1).64.27.23.89.



Vous plaisantez! à peine plus d'un an et déjà plus de 3500 exemplaires vendus! et 4 scénarios avec aides au jeu fin 86 et une dizaine de scénarios dans les revues Vous êtes en pleine croissance!
C'est grave docteur?
HELM'RIK 1-87
INFOS: REVE DE DRAGON 150F... LE CIDRE DE NARHUIT 40F...
AU BONHEUR DES ZIGLITES 55 F LES LARMES D'ASHANI 55 F LE SACRE PINCEAU A BARBE
69 F... A PARAITRE: LE ROI JOUEUR... CLUB REVE DE DRAGON
50 F PAR AN 350 F POUR LES CLUBS RdV SUR MINITEL C'EST 3615 JESSIE REVE*... NEF...

ALBERT POMMIER ou les souvenirs époustouflants d'un facteur de campagne ...





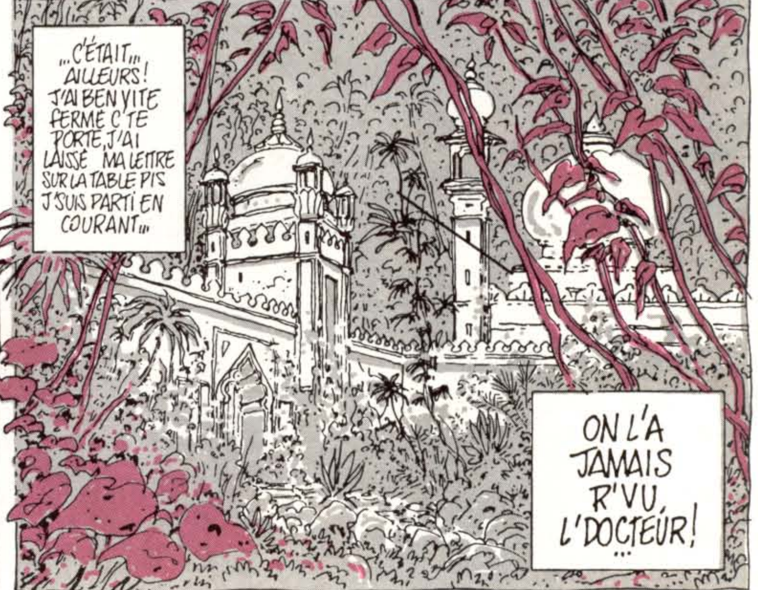












Cette BD est un



CONCOURS

Albert Pommier en a vu de drôles dans sa carrière. Comme en une seule page de BD, il n'a le temps que de soulever un coin de voile du mystère, c'est à vous de rédiger le synopsis du scénario dont cette page serait l'introduction. Certe, pour cette fois, il fallait vous présenter Albert, et vous partez un peu dans le vague. Règle du jeu donc: votre scénario doit continuer l'histoire amorcée dans la page de BD. Il s'agit d'un synopsis, c'est à dire juste les grandes lignes et les faits cruciaux de l'histoire: votre texte ne doit pas dépasser quatre pages de 26 lignes (tapées si possible). Enfin, il doit s'agir d'une intrigue utilisable pour un jeu de rôle existant. Les synopsis les plus originaux gagneront des accessoires de jeu et des abonnements. Envoyez vos créations à Casus Belli Rédaction, concours Albert Pommier, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

Attention, les résultats seront décalés d'un numéro, mais vos envois pour cet épisode doivent nous parvenir avant le 15 avril!

MAGAZINES, ZINES, ZINES !!!

J'aime bien les salons... Celui de la PdV cette année, va nous apporter sa moisson de nouveautés et d'étalages de bonnes choses et devant les yeux éblouis des enfants le père Noël va encore...hein ?..Vous êtes sûrs ?.. Ha bon ! Le 28 mars donc, le salon ouvre ses portes et ne voilà-t-il pas que tous les magazines que vous connaissez et que vous lisez régulièrement se sont tous mis en retard, plus ou moins, pour sortir à ce moment là !!!

Résultat, rien ou presque, à part un **Chroniques d'Outre Monde** (N°5, 68 pages, 28FF) daté de février, avec ses 20 pages de Solo-BD, deux scénarios AD&D, un AdC et un Trauma. A signaler un article "d'humeur" consacré à ceux qui par ignorance, par bêtise, ou par intérêt, s'en prennent de façon débile à ce domaine qui nous est cher, le Jeu de Rôle... Bravo Chroniques, il fallait le faire !

Presque rien encore, sinon ce petit dernier, **Indiana** (N°1, 84 pages, 20FF), qui nous présente quatre aventures solo pour les 10/12 ans dans le format "de poche" auquel nos chères têtes blondes sont habituées... et c'est mensuel. Ne pas confondre, ça n'a rien



à voir avec les jeux de rôle ou les revues traitant de JdR, mais ça va faire un tabac dans les CES.

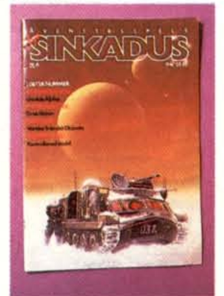
Jeux & Stratégie (N°43, 120 pages, 22FF) vient compléter ce tableau noir avec un module pour Méga et surtout un développement sur le thème du phénomène actuel, le jeu de rôle "Grandeur Nature".

Et les fanzines ?

Ca va plutôt bien, merci. Le **Walter PPK** continue de ne pas lésiner (N°2, 34 pages, 10FF) en faisant feu de tous les côtés (jeux de rôle, jeux sur plateau, ludotique, enquête sur les boutiques, nouvelle, critique de livres, etc, etc...). On a bien cru que **Méluzine** (N°1, 40 pages, 15FF) ne reverrait pas le jour et c'était dommage. Après un premier numéro, totalement épuisé, qui promettait (Bitume, AdC, ludotique, nouvelle classe pour AD&D, nouveaux monstres pour tout un tas de jeux...) un N°2 est annoncé pour bientôt. **L'Elfe Gris** (N°2, 6 pages, 3FF), est tout petit mais bien rempli, avec JRTM, l'As des As, et même un peu d'AD&D, c'est le fanzine qui vient de l'est, à suivre...

V.O.

Etrangers de tous pays, welcome, willkommen, benvenuti, et tutti frutti, ole ! En vrac les anglophones : **Adventurer** (N°7, 64 pages): les femmes dans les JdR, les religions revues dans quelques uns de ces jeux, un module pour tous jeux de SF confondus et un autre heroïc fantasy du même type, une bonne idée... **White Dwarf** (N°86, 68 pages): les Gnomes dans WFRP, les Skaven dans Blood Bowl, les mercenaires dans les JdR d'heroic fantasy, les voyages dans le temps dans Judge Dredd, et un module de CoC ; mais où vont-ils chercher tout ça ? **White Dwarf** (N°87, 68 pages) : des scénarios pour WFRP, MERP (à vos souhaits !) et Paranoïa, plus quelques douceurs sur les zombies dans CoC. **Dragon** (N°118, 108 pages) se met à la mode "chevalerie" avec tout, tout, tout sur les joutes et les combats singuliers dans AD&D, des règles sur l'érosion des capacités avec les blessures (hé oui...) et des petites choses pour Top Secret et Marvel Super Heroes. **Dragon** (N°119, 108 pages): en attraction spéciale ce mois-ci, le Druide, fantastique et sous-estimé, et une nouvelle race, les Uldra, petits et nordiques. Apprenez aussi à ne pas méconnaitre vos suivants.



Page de publicité : Vous parlez suédois ?... Non ? Alors **äventyrsspels Sinkadus** n'est pas pour vous ! C'est un confrère, on en est sûr, mais c'est tout ce qu'on sait de lui...(N°6, 40 pages, 25 Kr). Reçu récemment à la rédaction, une prime est offerte à tout traducteur bienveillant. La seule chose que nous avons pu comprendre c'est qu'il se pratique dans le nord un JdR dénommé Drakar & Demoners ; passionnant non ?

André Foussat



Devinette: ce dessin, dû à la magique plume de Roland Barthélémy, symbolise un évènement agréable. Savez-vous lequel?

Boutiques

DIJON

L'île au Trésor ouvre ses portes au 17 rue de la Liberté, 21000 Dijon. Son numéro de téléphone : (16).80.30.51.17.

VELIZY

Fééries devient un relais-boutique Jeux Descartes mais son adresse est toujours au Centre commercial Art de Vivre, 78140 Vélizy Villacoublay. Téléphone : (1).39.56.65.79.

ROUEN

La boutique **Echec & Mat** organise un concours de figurines du 15 mars au 15 avril portant sur 2 figurines de jeu de rôle. 1500 Frs de prix en bon d'achats. Tous renseignements au magasin 9 rue Rollon ou en téléphonant au (16).35.71.04.72.

OEUF CUBE

Une erreur s'est glissée dans la publicité de ce magasin dans CB n°36. Les prix étaient effectivement "renversants" puisque correspondants aux jeux situés de "l'autre côté". Il faut donc permuter tous les prix de 180 degrés pour rétablir la vérité.

Signalons aussi l'ouverture d'une deuxième boutique du même nom, toujours à Paris, 15 rue Guy de la Brosse, dans le 5ème. (Eh oui !).

ANGERS

Un relais Jeux Descartes à Angers, c'est la boutique **Evasion**, 74 rue Baudrière, 49000 Angers.

ARRAS

Nouveau relais Jeux Descartes également, **Dream Land** se trouve 10 rue Beaudimont, 62000 Arras.

RODEZ

Le petit échiquier, malgré son nom, couvre toute la palette du jeu de rôle au wargame via les figurines, et est situé 8 rue Gayrard (quartier de la Madeleine), 12000 Rodez.

Ce mois-ci notre fidèle correspondant anglais a pris quelques vacances bien méritées. Joe Casus en a profité pour aller demander à Sylvain Larose au Québec de lui décrire la situation du jeu de rôle dans cette belle province. Quant à Frank Stora, il a passé les Pyrénées pour en ramener quelques wargames et pas de nouvelle du jeu de rôle.

Quel est ton jeu ?

Le jeu de simulation (wargames et jeux de rôles) n'est pas encore très répandu du côté francophone du Québec, comparativement au côté anglophone pour qui les seuls mots "Dungeons & Dragons" évoquent tout de suite quelque chose. Pourquoi cette différence ? Entourés d'Anglais et n'ayant aucun éditeur québécois de ce type de jeux, il faut traduire ou connaître l'anglais pour jouer avec les produits de nos voisins les Etats-Unis. Il n'existe presque pas de magazines ou jeux français sur le marché québécois, et nombre de francophones sont découragés d'avoir à lire les règles anglaises d'un jeu qui parait déjà compliqué.

AD&D n'est pas une "tuerie"

Au Québec, on pratique plutôt le jeu de rôle avec, en tête, AD&D suivi de Champion, l'Appel de Cthulhu, Top Secret et autres. Nous essayons de mettre l'accent sur le "role-playing" plutôt que sur les caractéristiques car nous n'oublions pas qu'un jeu de rôle, quel qu'il soit (même Twilight 2000), est avant tout fait pour incarner un personnage et ainsi sortir de notre vie de tous les jours pour passer dans un monde imaginaire. Un jeu de rôle n'est pas un wargame ou une "tuerie". Si AD&D est populaire, Killer fait également parler de lui. Nombre de membres entrent au club Maisonneuve en partie pour ce jeu. Dans les wargames les plus joués, notons Squad Leader (et Advanced), Axis and Allies, Cars War et Titans.

Le début d'une ère

Malgré tout, une grosse effervescence existe dans la plupart des Cegep (collège d'enseignement général et professionnel) et polyvalentes (écoles secondaires). Des communications inter-clubs dans les écoles sont mises sur pied. Il existe également une association de joueurs de simulations du Québec qui ne demande qu'à faire ses preuves. Pour vous donner une idée, ici au Cegep Maisonneuve, le club est l'organisme le plus important avec 86 membres internes, 32 externes, 2 locaux et plus de 2000$ de budget annuel ! Finalement on peut dire que les joueurs francophones du Québec sont freinés dans leur développement par manque de matériel français. D'où un vif désir d'une communication francophone outre-Atlantique

A suivre...

Sylvain Larose

?Que es su juego ?

Le wargamer en voyage s'intéresse surtout aux USA et à la Grande-Bretagne, lieux bénis de production ou de vente de ses jeux favoris.

Or, il ne devrait pas ignorer l'Espagne. On peut y trouver sans grande difficulté, dans les grands magasins (rayon jeux) par exemple, des wargames espagnols, fabriqués par la société NAC. "Nike and Cooper Espanola" (si, c'est espagnol !). Des jeux aux thèmes variés, très originaux, tel "Gibraltar 1782" ou très classiques, tels "La batalla de las Ardenas", "El Submarino", " ?Resiste Stalingrad ?" et carrément toute la 2ème guerre mondiale en deux boîtes, "La Secunda Guerra Mondial" et "Frente del Pacifico"... etc...

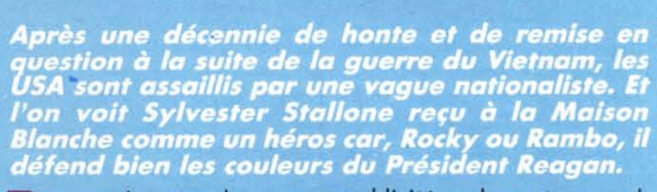
Tous ces jeux ont des règles simples, réclamant même souvent des précisions, et sont fort bien présentés (cartes cartonnées surtout). Si vous lisez l'espagnol, n'hésitez pas à essayer : les prix vont de 100 à 120 Frs. la boîte.

Nous avons testé pour vous quelques titres : "La Guerra de Espana", tant par son thème que par sa très originale mécanique de jeu, fait bonne figure dans une ludothèque. Malgré quelques maladresses de règles, facilement corrigées, le rapport qualité/prix est de premier ordre. En revanche, "La guerra civil espanola", s'il traite le même sujet, souffre de règles indigentes. "El ultimo puente" (Arnhem) est un achat dont on peut facilement se passer. Enfin, "La Legion" (15 jours cruciaux de la guerre du Rif, au Maroc espagnol, en 1925) est agréable à jouer, si l'on prend la précaution d'utiliser une table des combats classique à la place du système NAC, trop sanglant et absurde.

Adelánte, amigos !

Frank Stora

Note : une revue espagnole (Juegos) spécialisée dans les jeux vient de faire paraître un article sur Dungeons & Dragons, un "nouveau" type de jeu. Un certain retard donc !



What'up in Ramboland ?

Après une décennie de honte et de remise en question à la suite de la guerre du Vietnam, les USA sont assaillis par une vague nationaliste. Et l'on voit Sylvester Stallone reçu à la Maison Blanche comme un héros car, Rocky ou Rambo, il défend bien les couleurs du Président Reagan.

Pourquoi, cependant, ce phénomène atteindrait-il les jeux ? Pourquoi, en effet, mêler le rêve avec une "réalité" pas toujours très optimiste, comme dans Price of Freedom de WEG (West End Games) où les Etats-Unis subissent le joug des envahisseurs soviétiques ? Et si Tolkien dans "Le Seigneur des Anneaux" symbolisait l'oppression fasciste sous la forme de l'horrible Sauron, il avait le bon goût d'en faire une allégorie. WEG nous avait habitué en tout cas à un regard plus ironique sur les abus du pouvoir avec Paranoïa ou Junta.

Nous avons donc interrogé ceux qui font le jeu dans ce grand pays : Eric Goldberg, directeur de la dynamique WEG, Scott Bizar de FGU, Greg Stafford, président de Chaosium, et Gary Gygax, qu'il est inutile de présenter.

Les voix de l'Amérique

C'est par un lundi matin pluvieux, que nous avons rencontré Eric Goldberg, dans les locaux de WEG à Manhattan. Selon lui, il ne fait aucun doute que l'URSS est le grand ennemi des Etats-Unis et que les jeux n'y sont pour rien. Aussi, résister aux Soviets envahissant le continent nord américain durant une partie de POF (Price Of Freedom) n'est pas faire preuve de mauvais goût. Il est toutefois conscient du danger de la sortie de jeux à thème politique. Par exemple, la série télévisée Amerika avec Kris Kristoferson a déjà provoqué la réaction indignée de l'ONU. Mais pour lui de la mauvaise publicité, cela reste quand même de la publicité (business is business). Pourtant il y a six mois, il nous confiait au cours d'un autre entretien, sa désapprobation des jeux du type Twilight 2000...

L'engouement des joueurs américains pour ces jeux s'explique assez simplement : il est plus facile de créer la sacro-sainte ambiance quand il s'agit de défendre sa propre ville plutôt qu'un château médiéval. C'est ce que Goldberg appelle "Avatar Role Playing", ou bien, "jouer son propre rôle". Et puis, tout est fourni dans le jeu pour organiser une résistance réaliste, d'ailleurs inspirée de la Résistance française dans les oeuvres de Marcel Bloch. (Allons, cela flatte notre esprit cocardier). Il considère que c'est un excellent moyen d'enseigner le système politique soviétique aux jeunes Américains tout en les amusant.[1]

Pour Scott Bizar de la non moins new yorkaise FGU, qui s'est offerte cette même année deux jeux dans la même veine : Freedom Fighters et Return of the Phoenix, il s'agit avant tout de science-fiction, pas d'envenimer les relations Est-Ouest. Il ne croit pas non plus que de tels jeux font preuve d'une violence plus immédiate que AD&D ou Stormbringer par exemple, car l'espérance de survie d'un maniaque de la gachette dans l'Amérique occupée serait plutôt plus courte que celle du preux paladin surprenant un dragon rouge à son réveil (sans mauvais jeu de mots) !

Même chose pour Gary Gygax, bien qu'il préfère les jeux à thème purement fictif. Il a eu

assez de problèmes avec l'Eglise catholique pour n'utiliser désormais que des religions disparues dans D&D et AD&D. Enfin, si vous n'aimez toujours pas le genre, sachez que Greg Stafford (voir notre interview), auteur de Pendragon et Grand Ancien à Chaosium s'est élevé contre cette tendance. Ecrivez lui de la part de CB à ce sujet, cela ne fera que renforcer sa bonne opinion des joueurs français.

Changeons un peu de sujet et retournons voir le marché du jeu aux USA.

La guerre éclair

Paradoxalement, les wargamers ne profitent pas de cet engouement pour une Amérique combattante. En effet depuis le succès des premiers Avalon Hill, ce marché s'est un peu enlisé dans des jeux aux règles inextricables. Réjouissons-nous, WEG se propose de changer tout ça avec des "jeux militaires" plus simples et plus rapides, ce qui d'après eux devrait à terme multiplier les ventes de wargames par 3. L'avenir est aussi aux jeux de plateau bien conçus, car ils s'adressent aussi aux non initiés. Encore une fois, WEG est au premier plan avec Junta et Rencontre Cosmique. Elle compte même réaliser un jeu de plateau inspiré du best seller "Le prix de l'excellence" ou comment réussir dans le monde compétitif de l'entreprise aujourd'hui.

Silence, on crée

Nous avons aussi questionné nos interlocuteurs sur un sujet en apparence moins polémique : comment éditer un jeu de simulation quand on est créateur aux Etats-Unis ?

En fait, WEG et FGU professent avec la même foi deux philosophies diamétralement opposées. Il y a d'abord l'école SPI qui comprend WEG, TSR et Chaosium entre autres, qui fait appel à un pool de créateurs maison, à qui on confie des projets, des objectifs. WEG, exemple parfait de la conception SPI (Eric Goldberg travaillait à SPI il n'y a pas si longtemps), emploie environ 8 créateurs dont 6 en formation, un pari sur le futur en quelque sorte. L'entreprise dispose ainsi de professionnels compétents intra muros et peut imposer plus aisément sa griffe dans chacune de ses créations ou même un système de jeu unique, comme à Chaosium.



A l'extrême opposé se trouve l'éternel franc tireur, l'artisan du jeu de rôle : Scott Bizar. FGU a un principal employé, lui, et pourtant cette entreprise édite jusqu'à 2 jeux par mois. Scott a un secret, il préfère sortir des produits crées par des gens pour qui le jeu de rôle est un passe-temps, une passion, mais pas un métier. Selon lui les jeux sont dans ce cas plus documentés et plus réalistes. D'autre part il paye uniquement des royalties, pas des salaires. Il n'en faut pas plus à Scott pour déduire que le staff pléthorique de créateurs à SPI a été une des causes principales de son échec. Cependant il lui faut entre 2 et 5 ans pour éditer un jeu à partir du premier contact avec le créateur (3 ans pour Space Opera) alors qu'il a fallu 4 mois seulement à WEG pour éditer POF.

Girls...

N'avez vous jamais eu ce sentiment que dans votre équipe de joueurs, les "mâles" étaient la majorité et l'élément féminin l'exception. Si tel est votre cas, ne soyez pas (trop) complexés, d'après Eric Goldberg et Gary Gygax ce n'est pas plus brillant aux Etats-Unis. Selon eux la culture occidentale décourage les femmes de prendre part aux activités de loisirs, surtout celles à caractère compétitif voire guerrier, et c'est bien dommage ! Les jeux sont créés par des hommes[2] pour beaucoup, et donc orientés vers les centres d'intérêt masculins. N'aurons-nous pas le plaisir de voir s'installer en France plus souvent les méthodes diplomatiques plus raffinées, le goût du "role-play", propres à de nombreuses joueuses, dans les soirées ludiques ?

A cet égard ni E.G. ni G.G. n'estiment ce secteur du marché (des jeux à centres d'intérêt féminins) suffisament prometteur pour y consacrer dans l'immédiat du temps ou de l'argent. Petit conseil aux opportunistes qui comptent passer des vacances là-bas, les Américains apprécient les jeux tournés vers l'enquête et l'atmosphère comme Call of Cthulhu, vous pourrez toujours leur présenter Maléfices !

Rencontre avec Greg Stafford
16 Décembre 1986

Puisqu'il semblait seul contre tous, ou presque, à ne pas apprécier la Rambo Wave dans les milieux ludiques américains, Casus Belli a voulu donner la parole à Greg Stafford. Il livre ici ses impressions sur la vague "Aube Rouge", ainsi que quelques considérations sur ce qui fait le charme des jeux de rôle. Selon lui, jouer dépasse la simple détente et touche à... la philosophie.

Casus Belli : *Il semble qu'après l'épopée fantastique, la science-fiction, l'horreur, la mode soit à présent à la fiction politique. Le monde étant tombé soit dans le chaos post-nucléaire, soit sous l'emprise d'un totalitarisme souvent communiste, les joueurs luttent pour défendre la (les) liberté(s). N'y a-t-il pas danger que les joueurs s'identifient à leur personnage de façon excessive ?*

Greg Stafford : *Pas tout à fait, je ne crois pas que le danger principal se situe dans la tentation de "jouer son propre rôle", ou le joueur confond sa vie avec la vie de son personnage, ce qui en soit est néfaste.*

C.B. : *Est-ce plutôt l'exploitation de thèmes polémiques ?*

G.S. : *En effet. Le problème avec des jeux du type "Aube Rouge" est dû au fait que ces jeux ne sont pas fondés sur le fantastique, mais s'inspirent d'une certaine interprétation de la situation mondiale actuelle. Accepter l'idée d'une guerre nucléaire, de l'invasion de l'Europe, ou de tout autre désastre géopolitique similaire est déplorable, et en particulier dans les jeux. Je n'apprécie pas du tout ce qui encourage à croire à la survie après un conflit atomique ou qui transforme la guerre mondiale en un événement héroïque, sans en exposer les horribles réalités. Je n'aime pas tout ce qui profite de l'insécurité du public en faisant naître de faux espoirs, comme semblent le faire certains jeux. J'en ai discuté avec Frank Chadwick à propos de son Twilight 2000 et je ne laisserai pas mes amis de WEG ignorer mon opinion [3].*

C.B. : *Il est un autre sujet de controverse en France, alors que la plupart des joueurs banissent la violence de leur vie, ils ne la dédaignent pas, bien que de façon abstraite, au cours des sessions de jeu de rôle. Comment expliquer ce paradoxe ?*

G.S. : *Avoir un dégoût profond de la violence et s'éclater dans le monde terrible des Jeunes Royaumes avec Stormbringer n'est pas incompatible. D'abord, je pense que nous subissons tous l'héritage de nos ancêtres, chasseurs préhistoriques, et que nous avons au moins un infime besoin biologique d'exercer nos talents naturels. Les jeux comblent ce besoin en partie.*

De plus, je pense que nous sommes poussés par notre propre nature à participer à l'inconnu. Nous le faisons d'habitude au travers de la religion ou plus rarement dans des aventures dangereuses, mais jouer est aussi un moyen.

Enfin, il y a le fait que la plupart des gens aujourd'hui ne se sentent pas capables de gérer leur vie, ou d'agir sur leur environnement. En général la vie urbaine moderne nous en empêche en diminuant nos possibilités d'action. Dans le jeu de rôle, cependant, c'est différent : chacun est important, puissant, et a la possibilité de se développer d'une façon inconcevable dans notre monde réel.

En fait, je crois que participer à un univers intelligent et pourquoi pas, favorable, nous réconforte ; même si c'est inconsciemment. Nos personnalités imaginaires sont rassurées de vivre dans un monde ou "Dieu", dans ce cas le maître du jeu, les regarde. Ainsi, je crois que des jeux comme Stormbringer ou l'Appel de Cthulhu sont en fait optimistes, bien qu'ils se situent dans des univers terriblement lugubres et oppressants. Nos personnages se battent et même meurent, mais non sans avoir eu une chance de réussir et eu la certitude que l'univers avait un sens.

C.B. : *Ces jeux à thème politique ne comportent-ils pas aussi ces mêmes avantages ?*

G.S. : *Bien que je pense que jouer à Twilight 2000 ou sur le thème "Aube Rouge" peut apporter le même type d'optimisme dans un monde oppressant, je crois aussi que cette sorte d'optimisme est mensonger. Dieu nous aime sans doute, mais nous avons tous des amis, de la famille qui souffriraient et influenceraient nos actions s'il y avait une vraie guerre. Nous savons que Cthulhu ou Arioch ne vont pas tuer nos enfants et détruire nos villes. Nous sommes assurés du contraire en cas de guerre nucléaire.*

Propos recueillis par Philippe Bourrat et Philippe Fournel.

(1) voir aussi l'article sur le jeu dans nos pages.
(2) Encore cocorico ! Grâce à Anne Vétillard, la créatrice de Légendes de la Table Ronde. A votre tour, mesdames les Américaines !
(3) Seraient-ils passé outre ? (Ndlr)

inspi bouquins

Le livre du bimestre

La Science-fiction française se taille la part du lion ce bimestre avec quatre romans de qualité, entre lesquels il est difficile de faire un choix. **La ville au fond de l'oeil**, le dernier livre de Francis Berthelot, mérite en tout cas la place d'honneur. Berthelot, apparu à la fin des années '70 avec *La lune noire d'Orion*, un grand space opera parfaitement délirant publié dans la défunte collection Dimensions des éditions Calman-Lévy, a également publié *Khanaor*, roman de fantasy en deux parties que je vous recommande chaudement (Temps Futurs et Fleuve Noir). Mais c'est avec **La ville au fond de l'oeil** que son talent éclate vraiment. On ne raconte pas ce livre, on ne le résume pas. Psychanalyse-fiction ? SF onirique ? Les définitions, les étiquettes ne recouvrent qu'imparfaitement cette création d'une originalité forcenée, servie par une écriture splendide, travaillée, frôlant en permanence l'abstraction sans jamais perdre sa force ni sa clarté. Jeu de miroirs, jeu de masques, ce roman représente un tour de force tant narratif qu'esthétique. On y sent tout à la fois l'attrait de Berthelot pour la fantasy et son approche purement littéraire d'un thème subtil, défiant toutes les comparaisons, toutes les classifications. Un chef-d'oeuvre, vraiment. (*Denoël Présence du Futur, 44 F.*)

Les favoris

De tous les écrivains de SF apparus dans les années '80, Emmanuel Jouanne est certainement l'un des plus personnels. On connaissait déjà ses trois romans (parmi lesquels je vous conseille *Nuage*, space opera sophistiqué plein d'humour et de tendresse paru chez Laffont), mais ses nombreuses nouvelles, publiées au hasard des revues et des anthologies, demeuraient inédites en volume, **Cruautés** répare cet oubli. En quatorze textes, Jouanne fait le tour de ses fantasmes, ses obsesssions et ses angoisses. Mariant habilement recherche et sensibilité, expérience formaliste et narration "classique", ce recueil dont tous les textes entretiennent des liens plus qu'étroits résume parfaitement les différents axes d'une oeuvre originale, unique dans la science-fiction française actuelle. Signalons cependant qu'une malencontreuse erreur de fabrication a brisé l'harmonie du recueil. Celui-ci ne comporte en effet que deux parties, *Villes* et *Déserts* ; *Avions* est le titre d'une nouvelle et non celui d'une troisième partie qui n'existait pas dans le manuscrit d'origine. (*Denoël Présence du Futur, 35 F.*)

Un peu de fantasy, maintenant... Michel Pagel, un jeune auteur qui avait déjà une demi-douzaine de romans à son actif, vient de publier au Fleuve Noir les deuxième et troisième volumes des **Flammes de la nuit**. Je vous avais vanté les louanges de la première partie, *Rowena*, dans CB n°34. La suite est tout à fait à la hauteur. Poursuivant son travail de pervertissement des contes de fées, Pagel développe avec bonheur l'univers esquissé dans *Rowena*. Mais tandis que **Le Fou** se contente de préciser le monde en question, **Les cavaliers dorés** le fait en quelque sorte exploser. Narration vigoureuse, pleine d'efficacité, personnages échappant aux clichés du genre pour acquérir une dimension nouvelle, redistribution des rôles et des situations... *Les cavaliers dorés* fait lentement basculer les données de départ pour préparer le quatrième volume, conclusion de cette série de qualité qui, en outre, regorge d'idées utilisables dans le cadre de nombreux JdR, de D&D à Rêve de Dragon en passant par Méga et, pourquoi pas ? Avant Charlemagne. *(Fleuve Noir Anticipation, 19 F. chaque volume*).

Quittons -provisoirement- les écrivains de notre beau pays. **Superluminal**, de Vonda McIntyre, est tiré de la novella **Aztèques** parue dans la défunte collection Etoile Double des éditions Denoël. Il s'agit d'un space opera de grande classe, qui fait penser de façon frappante à Cordwainer Smith. Comme chez ce dernier auteur, il faut sacrifier une partie de son humanité pour piloter une nef spatiale, et le port stellaire de la Terre est une île artificielle. Mais Vonda McIntyre s'écarte bien vite de l'influence de Smith pour se lancer dans la description d'un univers baroque. Le traitement, lui aussi, diffère notablement. Les personnages sont fouillés, décrits avec une grande sensibilité. Leurs relations ont au moins autant d'importance que le côté purement "aventures" de l'histoire. Un excellent roman qui devrait, en outre, vous donner des idées de scénarios originales pour tout JdR galactique. (*Opta Club du Livre d'Anticipation, 215 F.*)

Les outsiders

Le vent de nulle part, de J.G. Ballard, appartient à la période "cataclysme" de cet auteur, comme *Sécheresse* (Presses-Pocket) ou *La forêt de cristal* (Denoël). Mais pour Ballard, cataclysme ne veut pas dire déploiements d'effets spéciaux, scènes d'hystérie et de violence façon film catastrophe, même si le cataclysme en question -une augmentation terrifiante de la vitesse et de la force du vent sur toute la planète- est ici plus spectaculaire que dans *La forêt de cristal* ou *Le monde englouti*. Un classique à ne pas laisser passer. (*Presses Pocket Science-Fiction, 23 F.*)

Autre classique, la légendaire saga du **Monde du Fleuve**, de Philip Jose Farmer, originellement parue chez Laffont, dont les tomes trois et quatre, **Le noir dessein** et **Le labyrinthe magique** viennent d'être réédités par J'Ai Lu. La totalité de l'humanité, quarante milliards d'êtres humains, a été ressuscitée sur les rives d'un fleuve long de trente millions de kilomètres. C'est l'occasion pour Farmer de mettre en scène des personnages aussi célèbres que Mark Twain, Gengis Khan, Herman Goering, Ulysse, Lewis Carroll, etc., lancés dans une quête délirante. Une mine de scénarios. Espérons que J'Ai Lu ne tardera pas à rééditer le dernier volume, **Les Dieux du Fleuve**, pour le moment disponible chez Laffont (*J'Ai Lu Science-Fiction, 30 F. chaque volume*).

Cauchemar à Staten Island, de Gilles Bergal, possède un délicieux parfum de série B d'épouvante. Mystérieuses disparitions, créatures abominables, le tout dans l'ambiance glauque d'un New York nocturne balayé par la pluie. Mais le tour de force de l'auteur, dont c'est le premier roman, consiste à déjouer les pièges du genre avec une certaine finesse. La seule scène véritablement gore se situe à la fin de ce roman au suspense véritablement prenant. (*Fleuve Noir Gore, 19 F.*)

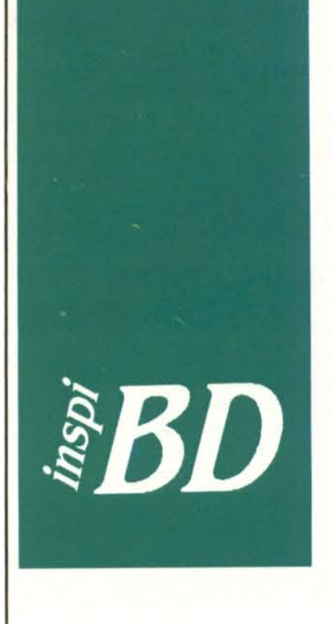
L'épopée de Chanur, dernier roman de C.J. Cherryh traduit chez nous, est un honnête space opera avec son lot de créatures extraterrestres, d'aventures haletantes et de décors exotiques. Sympathique, vite lu, et pourvu d'un appendice fort utile à tout MJ désireux de tirer un scénario de ce roman où l'on retrouve tout ce qui constitue la "patte" de Carolyn Cherryh. (*J'Ai Lu Science-Fiction, 19 F.*)

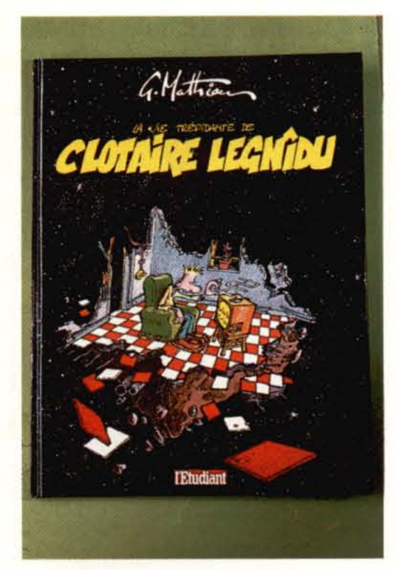
Cryptozoïque, de Brian Aldiss, étrange roman d'une lecture souvent ardue, vaut néanmoins le détour. Il est vrai que Brian Aldiss, qui n'a jamais été un écrivain facile à aborder, possède un certain talent pour les histoires complexes et prestigieuses, où la SF la plus pure s'associe à une approche voisine de celle de la littérature générale. *Cryptozoïque* n'est pas son meilleur livre, mais il a quelque chose de vertigineux qui emballe irrésistiblement l'imagination. (*Presses-Pocket Science-Fiction, 20 F.*)

L'enfant tombé de nulle part, constitue en un sens un catalogue des thèmes et obsessions de son auteur, le polymorphe Roger Zelazny. Datant de 1980, il appartient pleinement au domaine de la fantasy zelaznienne, où l'on trouve pêle-mêle ses plus grands chefs-d'oeuvre et ses pires ratages. Ce livre appartient plutôt à la seconde catégorie, avec ses tics d'écriture irritants et son histoire plutôt confuse, mais un MJ pourra toutefois y trouver quelques idées... (*Presses-Pocket Science-Fiction, 23 F.*)

Les pirates de Vénus, d'Edgar Rice Burroughs, premier tome d'une série qui en compte quatre, repose sur un principe identique à celui de la légendaire série martienne : un Terrien se retrouve sur un monde hostile, typique de la fantasy d'avant la Seconde Guerre Mondiale. Ce joli volume au format inhabituel (11x24,5) fera soupirer de plaisir les fans du créateur de Tarzan... et les autres. (*Editions Antarès, La Magali, Chemin Calabro, 83160 La Valette, 49 F.*) ■

Roland C. Wagner







(Extrait de Laïyna)



Moisson de qualité pour accueillir le Printemps. Tout refleurit, ça bourgeonne dans les arbres et ça bulle dans les bandes dessinées ; c'est cyclique, on y peut rien et c'est très bien comme ça.

On commence très fort avec une série de courtes histoires signées Marc Renier, aux éditions du Lombard. Huit "Contes et Sortilèges du Moyen-Age" regroupés sous le titre **Le cri du Faucon**, à faire alternativement frémir, sourire, questionner ou simplement trembler pour ce héros au coeur pur (mais pas toujours), confronté à la magie la plus noire ou aux charmes d'une ondine ou d'une femme-serpent.

Dans le prolongement exact du précédent, une autre série de récits fantastiques, aux éditions H.Dessain (au nom prédestiné pour la B.D...), intitulée **Gorr, le loup** de Guy Counhaye, d'après *Le Val de l'Amblève* de Marcellin La Garde. Là encore, on rencontre Belzébuth en personne, là encore le pauvre paysan est charmé par la superbe créature venue d'on ne sait-z-où, là encore, etc, etc... En tout, deux excellentes sources d'idées pour tous les jeux à tendance médiévale, depuis le classique AD&D jusqu'au plus récent Légendes de la Table Ronde. D'accord, ça n'a rien à voir avec le Roi Arthur, mais les chevaliers sont tous les mêmes, autant capables de mourir d'amour que de bêtise, comme ailleurs... Tiens, juste un exemple de plus, si c'est nécessaire. Vous vous souvenez de Ivor, ce mercenaire qui rencontre la femme de sa vie en lui tapant dessus parce qu'il croyait que c'était un chevalier ? Ben cette fois-ci, il recommence à faire n'importe quoi. Il va, dans des conditions infernales, libérer la soeur jumelle de la première. Jusque là çà va, sauf que la soeur en question (Rose) est un vrai poison, et qu'elle... ha non ! Je ne vais certainement pas tout vous dire ! De Zoran, **La danse du Cabotin**, aux éditions du Lombard, ça vaut quand même le détour et c'est plein de bonnes idées.

Les éditions Glénat nous offrent quelque chose de complètement Table Ronde, avec une alliance luxueuse Cothias-Rouge. Ca s'appelle **Les Héros Cavaliers**, avec un sous-titre bizarre (je l'ai dit) *Perd-Cheval*... On y retrouve, bien-sûr quelques chevaliers, un Merlin surprenant, se promenant nu dans les bois, et une Viviane non moins surprenante, dans le même costume... Une grande saga à suivre avec attention qui nous promet bien du plaisir et des étonnements.

Avant de passer aux choses sérieuses, en vrac quelques trucs sympas. De M. Weyland, au Lombard, le tome VIII des aventures d'Aria, **Le méridien de Posidonia** vous donnera deux ou trois idées de situations ou de descriptions de PNJs. Encore au Lombard, de G. Chaillet, la suite (tome 5) de Vasco, intitulé **Les barons** nous offre un scénario musclé avec des nobles pas très nobles et une histoire de chantage et de pot de vin pas très propre mais efficace ; à noter, des décors et des costumes "de luxe". A gauche en sortant du "médiéval", on trouve, aux éditions Récréabull, une nouvelle série des Aventures du Capitan, dont la première donne son nom à l'album : **Capitan et le tranche-gousset**. Si vous faites jouer à Flashing Blades, pour les costumes, l'ambiance et quelques bonnes idées, c'est très bien.

Vous cherchez un truc à faire baver, un truc à rêver ou simplement quelque chose de bô ? Allez voir du côté de chez Dupuis ! Cette petite merveille s'appelle **Laïyna, la forteresse de pierre**, de Hausman et Dubois et c'est ma chouchoute, je l'ai lue au moins 14 fois. C'est l'histoire de celle qui, par sa beauté et sa gentillesse deviendra l'élève et la "préférée" des Elfes et du petit peuple de la forêt... C'est plein de petits monstres à faire craquer vos têtes de bois endurcies de joueurs de Donjonzaidragon et puis en plus, c'est beau mais beau, rhaaa... "*Plus belle que les faons et les biches, plus belle que n'importe quel animal des bois !*" Ainsi est Laïyna.

Autre temps, autres moeurs, autres sources d'inspiration et autres jeux, je voudrais parler d'un petit bijou, un de ceux qui prendraient bien un x au pluriel si seulement ils étaient moins rares. Clotaire Legnîdu, vous connaissez ? Si oui, vous avez toute mon estime, si non, il faut absolument aller le rencontrer. **La vie trépidante de Clotaire Legnîdu**, de Gérard Mathieu, édité par l'Etudiant. C'est plein d'un humour à hurler, parfois grinçant, parfois tendre ; et pour vous, joueurs de SuperGang du monde entier un conseil, faites gaffe, Le gérant, celui qu'on voit partout, est en train de se forger un corps de Survivant, aux muscles de bronze et aux réflexes foudroyants. La prochaine fois que vous le croisez, au bar-tabac ou au cinéma, tirez le premier ou partez en courant avec votre exemplaire sous le bras !

André Foussat
Et les bronzés de la librairie Album
6 et 8 rue Dante
Paris 75005

inspi ciné

Des sangsues extra-terrestres qui vous transforment en zombies, un chauffeur de taxi vampire et amoureux et les premiers échos sur "Opéra", le nouveau film du maître Argento ; voilà quelques unes des petites surprises que vous trouverez au long de cette prodigieuse rubrique animée par un critique immense. Et ça fait déjà un mois que j'échappe aux infirmiers que le rédac-chef a lancés à mes trousses pour mégalomanie aiguë. D'ailleurs, il m'a confisqué une page et ça se paiera un jour !

A ne pas manquer

Graveyard shift[1]

Dans les bleus profonds de la nuit new-yorkaise, un vampire-taxi de plusieurs milliers d'années charge à son bord une cliente désespérée. Condamnée par la médecine pour une maladie incurable, elle veut mettre fin à ses jours. Pour le taxi-vampire c'est le choc, la femme est le sosie d'un grand amour qu'il a rencontré à peine 300 ans avant. Ainsi, c'est par la morsure maudite porteuse de la malédiction vampirique que Michelle échappera à son destin clinique devenant à son tour vampire.



Central Park driver. La nouvelle formule urbaine : Taxi + Fast food.

Le film de Ciccoriti est un petit bijou de série B. Démarquage astucieux des "Prédateurs" c'est avec un souci esthétique certain que le réalisateur nous raconte cet étrange Love Story vampirique. Les personnages crédibles, approfondis par leurs faiblesses et leurs sentiments se déplacent dans ce film visuellement très réussi où la sensualité de l'image traduit l'érotisme de la vampirisation. Quelques scènes assez excitantes et un final en clin d'oeil dans un studio de cinéma dont le décor est... un cimetière, font de Graveyard Shift le genre de film à ne pas manquer. Sortie probable en avril alors gardez l'oeil sur vos pariscopes.

(1) Dont le titre français est : Central Park Driver ! (sic).

INTERVIEW

Michele Soavi

Le renouveau de l'horreur à l'italienne

Wolverine *: Tu as 29 ans, comment as-tu commencé dans le cinéma et surtout comment as-tu été amené à travailler avec Dario Argento ?*

Michele Soavi *: Dario Argento, c'était mon rêve depuis l'enfance, j'ai vu trois fois "L'Oiseau au plumage de cristal" lorsque j'avais 11 ans et j'ai passé plusieurs nuits sans dormir. Après avoir fait des études de comédien et toutes sortes de métiers : percheman, cadreur... toujours dans le cinéma, je suis allé le voir en 1981. Il venait de terminer le tournage d'"Inferno" et je lui ai montré deux scénarios que j'avais écrit pour avoir son avis. Il m'a reçu très gentiment et nous avons parlé. Je lui ai demandé si je pouvais travailler avec lui, il m'a répondu qu'il ne faisait rien en ce moment mais peut-être sur son prochain film. Après j'ai travaillé avec Lamberto Bava et c'est lui qui s'est vu confier le casting de "Ténèbres". Je lui ai demandé de rejoindre l'équipe, il en a parlé à Dario qui se souvenait de moi et j'ai été assistant sur "Ténèbres". C'était en Juin 1984, et puis Dario et moi sommes devenus des amis proches et j'ai été premier assistant sur "Phénoména", puis sur "Demoni" le film de Lamberto Bava produit par Dario. Et maintenant, je suis réalisateur de seconde équipe sur "Opéra"*



Une scène de Bloody bird, de Michele Soavi.

le nouveau film de Dario.

Wolverine *(un filet de bave aux lèvres) : Que peux-tu me dire sur ce nouveau projet que tous les Argento-fans attendent avec impatience ?*

M. Soavi *: Dario est très jaloux de ses histoires mais je peux vous dire qu'il y aura des oiseaux noirs en particulier. Le film sera un thriller plus proche de "Ténèbres", "L'Oiseau" que de "Phénoména" ou "Suspiria". C'est un film à propos du monde du chant lyrique, il sera tourné dans des lumières oranges-jaunes avec beaucoup de fumée. Ce sera un peu une photographie à la Coppola, style Cotton Club. Il portera beaucoup plus la griffe de Dario que "Phénoména" qui était un film vert correspondant à un état d'esprit très particulier de Dario : une époque de retour à la nature, de repas végétarien, une sorte de pause dans la tourmente de son esprit. Pour l'instant je ne peux en dire plus.*

Wolverine *: Quelles ont été les conditions de tournage de "Bloody bird" (voir CB 36) et l'ambiance de l'équipe sur le plateau ?*

M. Soavi *: C'était un petit budget, un tournage de six semaines et le premier jour ça a été une bataille pour m'imposer car j'étais très jeune mais j'ai créé dès le début un climat de discipline qui a sécurisé tout le monde et l'atmosphère est devenue très bonne. Nous tournions dans un décor unique qui représentait un théâtre et c'est une ambiance de théâtre qui s'est installée dans l'équipe. Cela explique en partie la cohésion du jeu des comédiens et la cohérence de l'ambiance du film.*

Wolverine *: Comment as-tu été amené à faire ce film ?*

M. Soavi *: C'est le réalisateur-producteur Joe d'Amato qui m'a proposé l'histoire pour laquelle j'ai eu aussitôt un coup de foudre. Joe est spécialisé dans les petits films d'horreur et de sexe à budget microscopique, alors j'avais un peu peur mais dès que j'ai lu l'histoire, j'ai compris toute l'ambition qui s'en dégageait et j'ai essayé de mettre au maximum l'histoire en valeur par la mise en scène. Maintenant c'est le public qui jugera.*

Wolverine *: Les lecteurs de Casus te retrouveront pour "Opéra", c'est promis ?*

M. Soavi *: C'est promis !*

Propos recueillis par Wolverine et l'équipe d'Evil Z.

Avoriaz 87

Les Délaissés

Et les autres ? Ainsi a été accueilli mon pourtant brillant article sur Avoriaz, déçus que vous étiez de ne pas pouvoir vous délecter d'un crible portant sur l'ensemble. Alors terminons notre revue de la sélection officielle. **Blue Man** de Georges Mihalka, une ennuyeuse histoire de projection astrale et un incompréhensible Prix du Public. **Born of fire** de Jannil Delhavi, la honte du festival, tournons bien vite la page. **L'aiguilleur** de Jos Stelling un film puissant et ardu d'une grande richesse cinématographique mais vraiment pas un film fantastique bien que baignant dans une atmosphère étrange. **The kindred**, désopilante chasse au monstre avec une inénarrable partie de pêche au travers d'un plancher de cuisine comme final. Pas toujours réussi mais hilarant, au second degré. **Biggles** un film pour les 9-13, décrié par la critique mais pourtant pas si mauvais et bien ficelé. **Monster in the closet** une parodie des films du genre de "The kindred" et pourtant moins drôle bien qu'il ait étrangement frôlé le Prix de la Critique. Il reste néanmoins du film un pavé de presse désopilant et quelques moments très savoureux. Finissons par **Extra Sangsues** (Night of the creeps) que l'on trouvait lui en Section Peur. De tous les films à tendance parodique c'est sans aucun doute le meilleur, des moments d'intenses rigolades et de francs fou-rires. C'est de ce film qu'est tiré ce qui sera sans doute *la* réplique du festival. *"J'ai 2 nouvelles pour vous les filles, une bonne et une mauvaise. La bonne, vos boy-friends sont là, la mauvaise, ils sont tous morts"*. Sortie prochaine à ne pas manquer.

Wolverine


LES APRÈS-MIDI DE STRAT.
Venez pratiquer vos jeux favoris et découvrir vos futures passions
GRATUITEMENT
L'An mil
L'Appel de Cthulhu
Baston
Bushido
Chill
Chroniques de Linaïs
La Compagnie des Glaces
Gamma World
Jeu de Rôle des Terres du Milieu
Kingmaker
Kings & Things
Les 7 Royaumes Combattants
Marvel Super Héros
L'Œil Noir
Paranoïa
Rêve de Dragon
Siège
Super Gang
Talisman
Trauma
Les Trois Mousquetaires
Warrior Knights
Warhammer
Warhammer JDR
STRATEJEUX
13 rue Poirier-de-Narçay
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87
Métro: Porte d'Orléans
Pte D'ORLEANS
Bd. Brune
Av. du Général Leclerc
Rue Poirier-de-Narcay
Demandez le programme
des initiations au 45.45.45.87



ARMADA

Stratégie, diplomatie et pillage

Avant même sa parution, Armada était un jeu de plateau qui avait déjà fait beaucoup parler de lui. D'abord en obtenant le Pion d'Or 86 de Jeux & Stratégie, et puis surtout, en provoquant des réactions unanimes et enthousiastes chez tous ceux qui avaient eu la chance de l'essayer en avant-première. Après l'avoir testé, il faut se rendre à l'évidence : ils avaient tous raison, ce jeu est génial !

Présenté dans une boîte superbe au look "vieux coffre de marine", Armada se compose de : 420 pions en plastique, un plateau de jeu cartonné en couleurs (représentant 4 pays insulaires, un continent à explorer et les mers qui séparent tout ça), 3 dés spéciaux, un livret de règles, 5 casiers de rangement et 12 bateaux en métal. Le tout témoignant d'une finition exemplaire.

Armada peut se jouer de 2 à 4 joueurs. Chacun partant de son pays d'origine avec quelques armées et un bateau, il faut explorer le "continent mystérieux" qui occupe le centre du plateau de jeu, découvrir de l'or, et combattre les tribus indigènes qui le défendent afin de devenir assez puissant pour pouvoir remplir les conditions de victoire.

Avec ses faux airs de "Risk amélioré", Armada est un jeu de plateau facile à apprendre (5 pages de règles), mais qui ne révèle toutes ses possibilités qu'au bout de nombreuses parties. Non content d'être un jeu de conquête, il fait aussi intervenir des notions de stratégie, de tactique, d'économie et de "diplomatie tacite"(les joueurs ne peuvent pas s'allier ouvertement, mais les règles n'interdisent pas pour autant les magouilles). En plus, on s'amuse beaucoup ! Bref, Armada est un futur "classique" qui peut réveiller le conquistador qui sommeille en vous, pour peu que vous soyez prêt à tout pour remporter une partie. Alors à l'abordage, sabre de bois !

Roger Wenk

Armada est un jeu sur plateau édité par Jeux Descartes. Prix conseillé : 199 francs.

PARATROOPER

Avalon Hill nous fait sauter de joie

Cette gamette de Advanced Squad Leader est sortie il y a six mois aux Etats-Unis, et si je vous en parle, c'est qu'elle est maintenant disponible en France. Que trouve-t-on dans cette boîte ? A vrai dire, pas grand chose. Une carte, deux planches de pions, 8 scénarios retraçant les combats des 82ème et 101ème Airborne divisions du 6 au 8 Juin 1944 en Normandie, et 24 pages de règles additives à Advanced Squad Leader. Pour jouer à Paratrooper, vous aurez besoin, en plus du classeur ASL, des cartes 1 à 4 du basic SL. Le grand intérêt, ce sont les 24 pages additives, le chapitre K, "Manuel d'entraînement". Pourquoi donc ? Tout simplement parce que vous saurez tout des règles de base de l'infanterie, par l'exemple. Et ce n'est pas rien. J'imagine les foules squadleadiennes, perplexes devant les dizaines de pages de règles du classeur ASL. Il leur aura fallu un temps certain pour ingurgiter tout cela. Maintenant, avec Paratrooper, le Drill Sergeant, à l'aide d'exercices, vous fait crapahuter sur plusieurs cartes et on peut dire que ça met bien les idées en place. C'est fait avec beaucoup de pédagogie et peut même servir de plan d'instruction si vous avez la tâche ardue d'apprendre SL à un néophyte. Avec ce genre de coup, Avalon Hill se hisse au premier rang, qu'il n'avait sans doute jamais perdu. Je n'ajouterai qu'un mot : encore !

Pierre Stutin

Paratrooper, "gamette" (extension de jeu) pour Advanced Squad Leader, en anglais chez Avalon Hill.

TANK LEADER

ou le retour de John Hill...

John Hill, heureux père fondateur de Squad Leader, nous revient avec un jeu tactique sur le thème éculé du Hauptmann Schmidt et de sa compagnie de Panzer face aux nuées de T34. On se retrouve donc une fois de plus sur le front Est entre 1941 et 1945...

Les règles de base, relativement simples et courtes, ne prennent en compte que les blindés ; celles avancées font intervenir en plus l'infanterie, les transports et l'artillerie. Quinze scénarios évolutifs complètent le tout. Tous les "old friends" -du PzII au Tigre Royal, du T34/76 au JSII- sont représentés au niveau du peloton, de la section pour l'infanterie. Ces pions ne récapitulent que les caractéristiques "techniques" du matériel : puissance de feu (contre l'infanterie ou antichar), portée, potentiel de défense ou de mouvement. Une fois les pelotons ou sections regroupés en compagnies, une petite carte résume les facteurs "humains" de chaque formation : moral, statut ("bleusaille", confirmés ou vétérans) et faculté d'initiative. En effet, l'originalité du jeu réside dans la non-séparation des tours entre une phase allemande et une phase russe distinctes : l'ordre dans lequel les unités des deux camps seront "activées" dépend surtout de l'habilité tactique de chacun des commandants de compagnie, et à ce jeu là, les Allemands sont de loin les plus redoutables. Le principe rappelle Panzer Command (de Victory Games), à

ceci près que dans TL l'activation des formations n'est pas totalement aléatoire. L'accent a donc été mis sur les problèmes de commandement, de communication et de contrôle des unités, sans pour autant négliger le combat tactique ; le système parvient à bien refléter une constante du front russe : la "qualité" des troupes allemandes compensait la "quantité" des Soviétiques. Avec Tank Leader, attaquer une centaine de T34 ou de KV avec à peine une cinquantaine de Panzer ne relève plus de la gageure.
John Hill prouve qu'une règle hermétique d'une centaine de pages n'est pas indispensable pour réussir une simulation tactique ; il a en outre promis-juré que le jeu avait été longuement testé et qu'il n'y aura pas de refonte, de changements significatifs ou d'accroissement spectaculaire de la quinzaine de pages de règles... Donc, en attendant d'être muté en Normandie avec la version "Western Front", faites vos classes sur le front Est !

J. Ph. Imbach

Tank Leader est un wargame en anglais de chez West End Games.

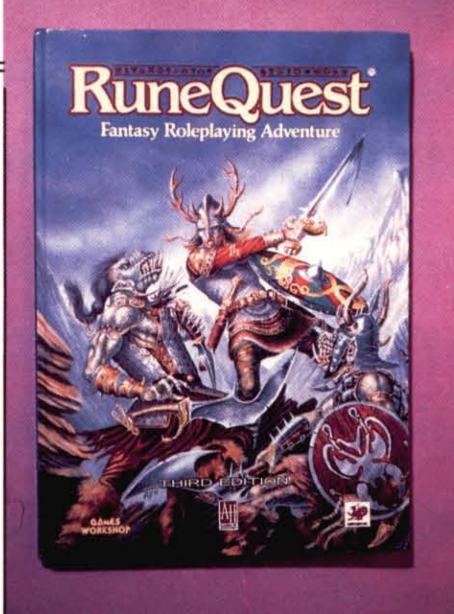
GAMMA WORLD

Troisième mutation

Le XXVe Siècle. Quelques générations après l'holocauste nucléaire, hommes et mutants, regroupés en communautés, doivent affronter d'épouvantables créatures nées de la catastrophe. Pas facile de survivre dans un monde où l'herbe est bleue et le ciel rouge...
Mine de rien, voici déjà la troisième édition de Gamma World, le plus ancien des jeux de rôle post-apocalyptiques. La boîte, enrichie d'une nouvelle illustration, contient : un livret de règles (60 p.), un scénario (32 p.), un set de dés (4d6 et 2d10), un fascicule (16 p.) détaillant une soixantaine de monstres, deux écrans (un pour le maître de jeu, un pour les joueurs), sans oublier une grande carte en couleurs représentant au recto la ville de Pitz Burke (Pittsburgh) et au verso les USA ainsi que la région d'Alleghanys après le cataclysme.
La grande nouveauté de cette troisième édition, c'est une table unique de résolution dans la lignée de celles de Conan, Marvel ou Indiana Jones. Désormais, les dés de pourcentages remplacent les sempiternels d20 "à la Donjon".
Pour créer un personnage, on commence par tirer 6 caractéristiques (physiques et mentales) qui ne sont pas sans rappeler de vieux souvenirs... En fonction du degré de connaissances technologiques de sa communauté, on peut alors lui choisir certains talents particuliers. A noter que le plaisir du jeu repose beaucoup sur la possibilité d'incarner des personnages mutants. D'accord, ceux-ci ne sont pas toujours très beaux (il y en a même qui ressemblent à des pots de fleurs !), mais ils possèdent en contrepartie des pouvoirs redoutables : métamorphose, sécrétion de poisons, immunités...
Même si Gamma World fait parfois penser à une transposition d'AD&D dans le futur, cette nouvelle version -où l'on ne retrouve pas les nombreuses aberrations qui handicapaient les éditions précédentes- fait vraiment bonne figure auprès des autres jeux de l'Apocalypse. Ce n'est peut-être pas le jeu de l'année, mais les fans du Grand Chambardement y trouveront largement leur compte.

Denis Beck

Gamma World est un jeu de rôle en anglais édité par T.S.R.



Même s'il ne donne pas toujours dans la simplicité, Runequest est suffisamment proche de l'Appel de Cthulhu (le fameux Basic Role playing ayant servi de base au deux) pour faire le saut sans trop de surprise. Et alors, le jeu vaut largement la chandelle ! Une réédition qui risque de faire parler d'elle...



RUNEQUEST

La résurrection d'un grand jeu

Réaliste et simple, RuneQuest a longtemps été considéré par les initiés comme le meilleur jeu de rôle qui ait jamais été conçu. Jusqu'au jour où Avalon Hill, en le proposant à un prix prohibitif (près de 600 francs), a donné un sérieux coup de frein à sa popularité. Mais aujourd'hui - que les dieux de Prax en soient loués ! - la société anglaise Games Workshop vient enfin de le rééditer à un prix abordable.
Cette nouvelle version se présente sous la forme d'un très beau livre de 96 pages à la couverture cartonnée ("façon AD&D") et au papier luxueux, émaillé d'illustrations en couleur ou noir et blanc. Son texte, extrèmement dense, regroupe les principales règles de l'édition Avalon Hill, avec quelques légères modifications.
Pour les novices, rappelons que RuneQuest utilise les mêmes mécanismes de base que la plupart des jeux de Chaosium (Appel de Cthulhu, Stormbringer, Hawkmoon). Les actions, combats et usages de compétences sont réglés par des jets de pourcentages. Un des points forts de RuneQuest est de proposer trois systèmes de magie : la Magie Spirituelle (utile surtout au cours des combats), la Magie Divine (plus puissante et liée à la religion) et la Sorcellerie (plus proche de celle d'AD&D). A noter également que les personnages n'appartiennent pas à des classes bien définies, mais se "construisent" au cours de leur existence.
Du côté des changements, les règles ont été débarrassées du superflu (tables et tableaux) qui alourdissait la dernière édition en date. On peut regretter par contre le peu de sorts proposés et l'absence quasi-totale d'informations concernant le monde de Glorantha (le fabuleux univers de RuneQuest), mais ce dernier point donne au jeu une vocation "universelle" qui devrait séduire les "donjonneurs". Quoiqu'il en soit, RuneQuest reste plus que jamais l'un des meilleurs (le meilleur ?) jeux d'heroïc-fantasy disponibles sur le marché. Si vous ne le connaissez pas encore, c'est le moment ou jamais pour découvrir ce "petit bijou". Bravo Games Workshop !

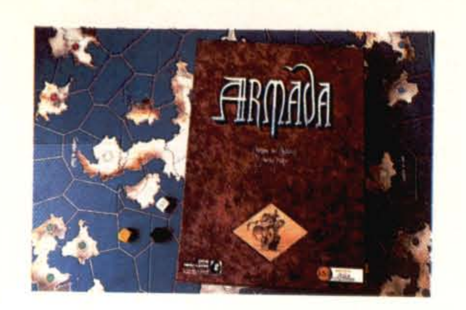
Jean Balczesak

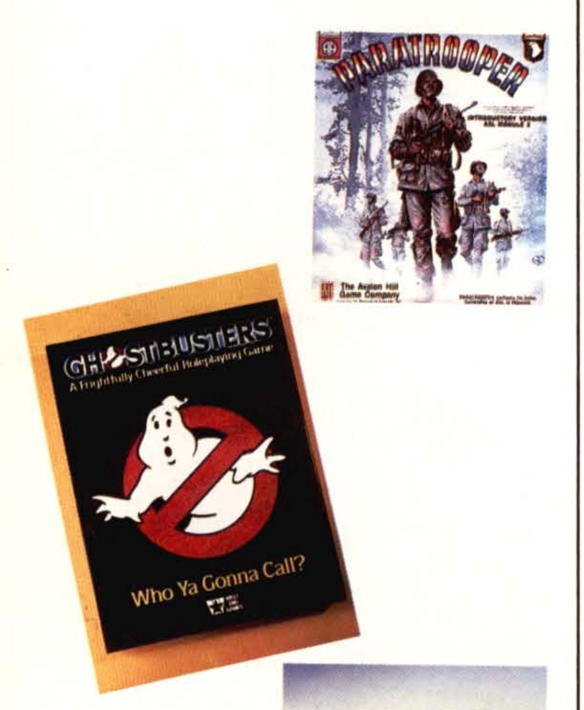
RuneQuest est un jeu de rôle en anglais publié par Games Workshop. Prix : environ 120 francs.

DANGER INTERNATIONAL

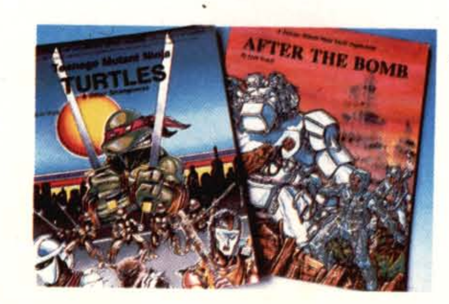
Un jeu qui tombe à pic

Danger International est un jeu de rôle utilisant le système de jeu universel "Hero", dont une réédition arrive en France après une première et discrète apparition en 85.
Le cadre est large : vous évoluez dans ce monde de feuilletons télévisés où James Bond, Thomas Magnum et autres Hommes Tombant à Pic évoluent, démontant









complots, vols et enlèvements (à moins qu'ils n'en soient les auteurs). En fait, il semblerait que D.I. remplace Espionnage, du même éditeur, en y ajoutant quelques améliorations.
Les règles, denses, restent compréhensibles, illustrées de nombreux exemples. La feuille de personnage, claire, simplifie bien les choses. La création du personnage se rapproche assez de James Bond, à ceci près que le calcul des nombreux talents y est un peu plus complexe. En cours de jeu par contre, on utilise le système de "task" : le joueur additionne des "marges de réussite" jusqu'à atteindre un score requis (qui peut lui même découler de jets de dés d'un personnage, comme dans le cas ou la "marge de réussite" obtenue lors de la dissimulation d'un objet joue comme malus pour celui qui le cherche).
Enfin, ce gros bouquin recèle également de multiples listes d'armes, de véhicules et objets divers, des types de scénarios et autres conseils, et un scénario. C'est donc, en un seul volume, un jeu très complet.
Enfin, il est totalement compatible avec les autres jeux du système "Hero", comme Champions, mais également avec Twilight 2000, le JdR post-nucléaire de GDW.
Un jeu intéressant donc, quoique déconseillé aux débutants ainsi qu'aux personnes ne maîtrisant pas bien l'anglais.

Yann Soitino

Jeu de rôle en anglais édité par Hero Games.

GHOSTBUSTERS RPG

Rapide et efficace...

Vous avancez prudemment dans le fast food déserté par ses clients : pas un bruit à part le ronronnement de la pile atomique de votre fusil à protons... Soudain, un monstre ectoplasmique de classe 3 sort du hamburger où il s'était caché et se jette sur vous... Paralysé par la peur vous ne pouvez réagir et le fantôme s'échappe dans New York après vous avoir recouvert d'une splendide gelée verdâtre...
Comme son titre l'indique, ce jeu est basé sur le film Ghostbusters (en français SOS Fantômes). Il est conçu pour des parties de 1 à 3 heures, les règles en sont très simples, ce qui permet à des novices de découvrir le jeu de rôle en douceur et aux initiés de se reposer des jeux qu'ils pratiquent d'habitude...
Voyons ces fameuses règles maintenant. Rien de plus simple que de créer un personnage ! Vous déterminez ses caractéristiques : 4 "principales" (le Muscle, le Cerveau, le Mouvement et le Sang Froid) et 4 autres dites "secondaires" qui découlent des principales ; puis vous lui donnez un but dans la vie : le sexe, l'argent ou bien encore l'amour de l'humanité... Voilà, c'est fini !
Côté mécanique de jeu maintenant. Le score d'une caractéristique est égal au nombre de dés à 6 faces (D6) que vous pouvez lancer pour accomplir une action. Chaque action a une difficulté représentée par un seuil à atteindre avec vos D6. Parmi les dés fournis dans la boîte il en est un "spécial", il s'agit du "dé fantôme" : un sigle "Ghostbusters" remplace le 6. Chaque fois que le sigle "sort", quelque chose de désagréable arrive au personnage du joueur ayant lancé le dé ! Ce qui est souvent hilarant..
Quoique très simple, le jeu est très drôle pour peu que l'on se mette dans l'ambiance. Il n'est pas répétitif et permet de nombreuses parties, courtes mais intenses. La boîte contient 3 mini aventures et une vingtaine d'idées de scénarios.

Frédéric Blayo
et Pierre Lejoyeux

Jeu de rôle en anglais édité par West End Games, en collaboration avec Chaosium.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES & OTHER STRANGENESS

Strange, effectivement

On ne refera plus l'apologie du système Palladium (Heroes Unlimited...) qui a fait ses preuves, et dont T.M.N.T. est l'un des plus beaux fruits. Dans ce jeu, pour le moins original, vous êtes une sorte de super héros ; mais ici, pas de supers pouvoirs fantastiques et de personnages quasi immortels. Bien mieux que tout ça, vous incarnez un animal, transformé par diverses mutations génétiques, et pouvant disposer de pouvoirs psychiques. Vos buts pourront être aussi divers que variés, et vous les découvrirez dès le tirage du personnage. Les causes de votre mutation sont en effet nombreuses et déterminent souvent le caractère de votre personnage, et par là même, ses buts dans la vie. Ce jeu est, bien entendu compatible avec les autres jeux de la gamme Palladium et les auteurs conseillent même de l'utiliser avec le jeu Heroes Unlimited. Personnellement, je trouve que T.M.N.T. se suffit à lui-même et est déjà bien assez riche pour que l'on n'éprouve pas tout de suite le besoin d'y ajouter des règles, pouvoirs et personnages supplémentaires. Le fait de ne pas jouer d'humains n'est pas très gênant, mais si cela ennuie certains, Heroes Unlimited est là. Entre le jeu d'enquêtes policières et le jeu de super héros, T.M.N.T. est un excellent jeu très ouvert par sa compatibilité parfaite avec d'autres jeux de la même gamme.

Sir Yarn Kdral

Jeu de rôle en anglais édité par Palladium



L'AFFAIRE DE L'OISEAU DE PAPIER

Olmesse, dites-vous ?

Un ingénieur disparaît et des bibelots sans valeur sont dérobés dans sa demeure londonienne. Il n'en faut pas plus pour que Sherlock Holmes se lance dans une enquête échevelée qui l'entraînera jusque sur le continent, à Paris.
Troisième volet de la série Détective Conseil, "L'Oiseau de Papier" apporte une nouvelle dimension au plus grand des jeux d'enquêtes. Par son ampleur tout d'abord, puisqu'il s'agit de l'énigme la plus complexe (le dossier fait 40 pages) publiée à ce jour en français. Par sa présentation ensuite, car en plus des habituels livrets "Mémoires" et "Archives", on trouve un plan du Paris de la fin du 19ème siècle et une enveloppe contenant... mais chut... il ne faut pas en dire trop ! Par contre, la solution du mystère n'est pas fournie, car "L'Oiseau de Papier" est aussi un concours et si vous envoyez le fruit de vos déductions à Jeux Descartes, peut-être gagnerez-vous un séjour à Londres pour deux personnes sur les traces de Sherlock Holmes...
Enfin, il s'agit de la première affaire de conception entièrement française. Ses auteurs, Jacques et Nadine Thiriat, méritent les plus hauts éloges pour avoir respecté scrupuleusement l'univers de Conan Doyle et pour nous proposer ici l'une des plus extraordinaires aventures du Roi des Détectives.

Roger Wenk

Supplément en français pour le jeu Détective Conseil publié par Jeux Descartes. Prix conseillé : 52 francs.

CITIES

La Ville : à la carte...

Cities se divise en trois parties distinctes : des tables de rencontres en milieu urbain, un système pour "peupler" des villes de toutes tailles et des règles pour faire "vivre" vos personnages entre deux aventures...
La première partie est, à mon humble avis, la plus intéressante. Chaque type de rencontre (marins, marchands d'esclaves, prophète, prostituées...) possède sa propre table où une dizaine de variantes possibles sont proposées. Ce chapitre est bourré d'idées qui sont autant de "déclics" sur lesquels l'imagination des MJ pourra se cristalliser pour donner naissance à des aventures.
La deuxième partie tient plus du meccano que du jeu de rôle. Elle n'est utile qu'aux maîtres de jeu perfectionnistes qui veulent paufiner leurs cités.
La vocation de la troisième partie est de "boucher les trous" d'une campagne. De nombreuses possibilités s'offrent aux personnages pour combler leur oisive attente entre deux aventures, comme : chercher du travail, se faire des amis (ou des ennemis), apprendre de nouvelles compétences ou se marier. Le MJ devra être vigilant quant aux conséquences et adapter ces règles au jeu qu'il pratique.

Pierre Lejoyeux

Cities est un supplément en anglais, édité par Chaosium, convenant pour tous les jeux médiévaux fantastiques.

CARSE

...ou au menu

Carse est présenté comme le "compagnion" de Cities. En effet, les deux livrets se complètent mutuellement. Alors que Cities propose des tables de rencontres et des règles pour faire "vivre" des personnages, en milieu urbain, en dehors des aventures, Carse offre une ville complète. Quartier par quartier, rue par rue, bâtiment par bâtiment, vous découvrirez Carse par ses échoppes et ses commerces, vous parcourerez ses rues à la recherche d'un médecin ou d'un dresseur d'oiseau, irez frapper à la porte d'une des six maisons closes ou à celle de la guilde des magiciens, acheterez du parfum ou des poteries ou encore ferez jouer la concurrence entre les différents marchands d'armes...
De plus, les commentaires sur les divers commerces de Carse sont pleins d'anecdotes et de petits détails qui feront la joie de ses futurs visiteurs.
Carse est une cité assez neutre pour convenir à tous les jeux médiévaux fantastiques. Elle n'est en fait qu'un canevas sur lequel tout MJ pourra nouer les fils des intrigues issues de son imagination.

Pierre Lejoyeux

Carse est un supplément en Anglais édité par Chaosium et convenant pour tous jeux médiévaux Fantastiques.

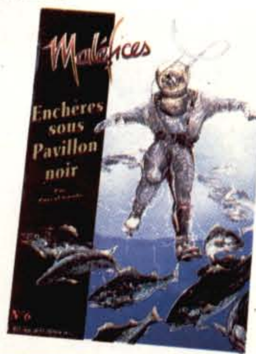
AFTER THE BOMB

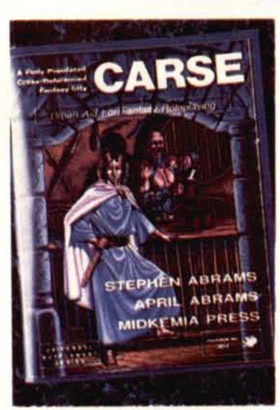
Boum !

Ce premier supplément à Teenage Mutant Ninja Turtles vous entraîne dans un monde post-apocalyptique, partagé entre ses habitants humains et animaux-mutants. L'ambiance du jeu devient alors beaucoup plus "guerilla". Vous y incarnez la plupart du temps un animal rebelle, hostile au monde des hommes et désirant combattre par tous les moyens à sa disposition. Les hommes ne sont pas en reste et disposent de moyens colossaux (les robots de guerre,











entre autres) qui feront la vie dure aux guerilleros non humains. Si vous désirez jouer ces humains, qu'à cela ne tienne. After the bomb étant compatible avec les autres jeux Palladium (Heroes Unlimited notament). Des scénarios originaux et des tables de rencontres complètent ce supplément changeant réellement l'allure du jeu T.M.N.T.

Sir Yarn Kdral

Supplément en anglais pour Teenage Mutant Ninja Turtles.



Scénarios

TROLLS OF THE MISTY MOUNTAINS

Trollement bien !

C'est au pied des Monts Brumeux que nous entraîne ce nouveau module d'aventures pour MERP (pardon : JRTM !).

Nous sommes en 1640, à la frontière des royaumes de Rhudaur et d'Arthedain. L'ombre du Roi Sorcier d'Angmar plane sur une mystérieuse forêt, quand un jour...

Le traditionnel livret de 32 pages, abondamment illustré, propose trois scénarios de niveaux 1 à 5, pouvant être joués séparément ou sous la forme d'une mini-campagne. Ces aventures sont plutôt classiques (enquêter sur la disparition d'une communauté de nains, explorer un territoire infesté d'orcs et de trolls, rechercher un objet magique), mais une fois de plus, ICE nous a gâté question détails (faune de la région, typologie des PNJ, etc...). De plus, la carte figurant en fin de livret, ainsi qu'une table de rencontres bien fournie, peuvent facilement servir de base pour de futures expéditions.

Un seul reproche cependant : la désespérante minceur du "background" historique qui risque de dérouter un Maître de Jeu débutant. Mais cette fausse note mise à part, ce module laisse une très bonne impression. Alors, à quand la traduction ?

Denis Beck

Scénario en anglais pour Middle Earth Role Playing édité par Iron Crown Enterprise.

ENCHERES SOUS PAVILLON NOIR

Cornes de bouc !

S'il fallait résumer ce sixième scénario pour Maléfices en deux mots, ce serait : flibuste et vaudou. En effet, tout commence dans le cadre banal d'une vente aux enchères, mais les joueurs se retrouvent très vite lancés dans une folle chasse au trésor qui les emportera de Paris aux Antilles, en passant par La Rochelle. Un merveilleux voyage en perspective dans l'univers du jeu qui "sent le soufre" ! Mais attention, l'Ombre guette les imprudents...

L'auteur de cette excellente aventure n'est autre que Pascal Gaudo, le fils de "maître" Michel, le grand ordonnateur maléficien. Il a réalisé là une histoire pleine de rebondissements et de dépaysement, digne de figurer aux côtés des meilleurs scénarios déjà parus.

"Enchères sous Pavillon noir" se présente sous la forme d'un livret de 48 pages, dont 16 consacrées aux habituelles aides de jeu. Deux petites études portant sur l'histoire de la flibuste et sur le vaudou permettent de s'imprégner parfaitement de l'atmosphère exotique de l'aventure. A signaler également un changement de présentation qui rend le texte encore plus agréable à lire.

Alors, si le coeur vous en dit, n'hésitez pas à voguer sur les traces d'Henri Morgan et de l'Olonnois, des gaillards plus grands que nature qui ont su se tailler à coups de sabre leur chemin au travers des sept mers...

Philippe Adolph

"Enchères sous Pavillon noir" est un scénario pour le jeu de rôle Maléfices édité par Jeux Descartes. Prix : 59 francs.

THE ENEMY WITHIN SHADOWS OVER BÖGENHAFEN

Le marteau de guerre part en campagne

"Warhammer Fantasy Roleplay a été conçu pour devenir le plus populaire des jeux de rôle !". Cette modeste déclaration relevée dans le dernier catalogue de Games Workshop traduit parfaitement les ambitions que nourrit la grande firme anglaise au sujet de son petit dernier. Manifestement, tout sera fait pour que WRF séduise le plus grand public possible. Premières preuves de cette volonté : deux suppléments superbes qui se placent d'emblée parmi les plus beaux fleurons de la production anglo-saxonne.

Présenté sous une couverture/écran cartonnée en quadrichromie, **The enemy within** se compose tout d'abord d'un livret de 56 pages comprenant une présentation générale de l'Empire Occidental du Vieux Monde -l'univers de Warhammer- et un petit scénario permettant de lancer sans douleur une campagne au long cours. On trouve également huit pages d'aides de jeu (plans, parchemins, etc...) destinées aux joueurs, imprimées sur carton beige-parchemin et une grande carte (59x83cm) en couleur de l'Empire Occidental. Ce supplément est d'une richesse incroyable. Politique, histoire ou religion, tout est passé en revue ! Plus axé sur le "jeu de rôle" que sur les combats, "Mistaken identity" -le scénario- a pour sujet une sombre escroquerie qui a de bonnes chances de mal tourner pour les aventuriers... Même si vous ne jouez pas à Warhammer, jetez un coup d'oeil sur ce supplément, il regorge d'idées qui peuvent être employées pour n'importe quel jeu médiéval-fantastique.

Shadows over Bögenhafen est la suite de cette campagne. En plus des -presque-traditionnelles aides de jeu, il propose un livret de 48 pages décrivant la cité de Bögenhafen où se trame un sinistre complot. Deux cartes en couleur -une petite et une grande (57x40cm) représentant la ville- complètent l'ensemble.

Si les publications à venir pour WFR sont d'une qualité similaire à ces deux premières réalisations, on ne voit pas ce qui pourrait empêcher ce jeu de remporter le succès qu'il mérite !

Jean Balczesak

Deux scénarios en anglais pour Warhammer Fantasy Roleplay édités par Games Workshop.



Livre-jeu

1 CONTRE 1

Livre solitaire... à deux

Le jeu de rôle se pratique à plusieurs, le livre jeu en solitaire. Il était normal que l'on essaye de trouver un intermédiaire. Actuellement, on peut dire que la seule vraie réussite est la série "As des As".

Ici l'osmose n'est pas vraiment convaincante. Chacun joue à son tour en disant à son adversaire dans quelle région il se trouve. Quand on est séparés, chacun agit selon son bon désir. Les jets de dés des monstres sont joués par l'adversaire. Quand on est dans la même région, on peut se taper dessus. C'est tout, ça à l'air un peu ennuyeux, mais après tout peut-être y-a-t'il un public pour ce genre de jeu ?

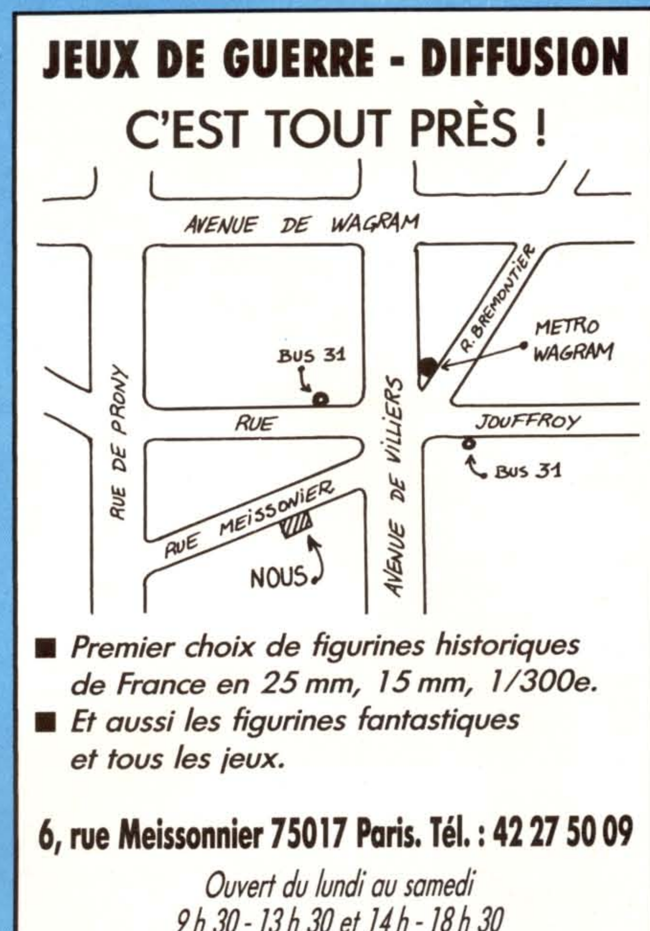
Quant aux personnages et à leurs pouvoirs, ils sont toujours créés avec les règles Avancées (classes, races, alignement et sorts) de Donjons et Dragons et à haut niveau (9-16). Ce sera là l'intérêt de la série. S'entraîner avec les règles de ce jeu en solitaire avant de faire sa partie normale de jeu de rôle.

Vous pouvez actuellement vous procurer deux titres : *La revanche du dragon rouge* (Geoffroy le chevalier noir contre Flamlongue le dragon rouge) et *Le duel de la forêt des druides* (Ar-Kane le magicien contre Renwood le druide).

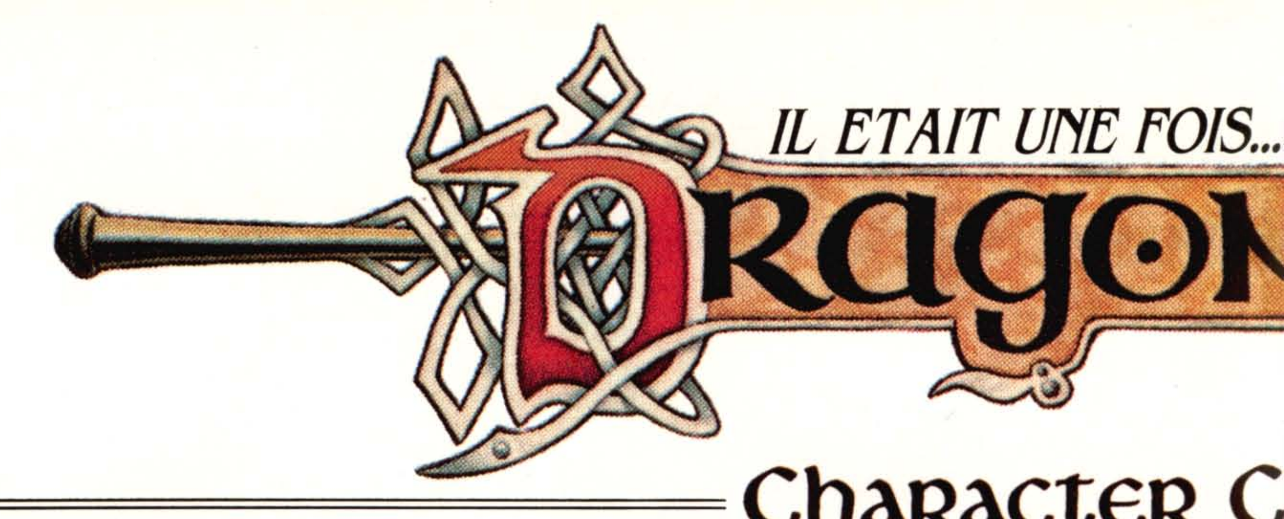
Pierre Rosenthal

Livres jeu de la série : "1 contre 1, Donjons & Dragons niveau avancé" en français édité par Solar.


FIGURINES
créatures et monstres fantastiques
TEMPS LIBRE
22, rue de Sévigné
75004 Paris
Tél. 274.06.31
Métro : St Paul-Le Marais
Jeux de rôle et de science fiction
LA TOUR DE PERGAME
SCENARIO "SEUL A SEUL"
pour un voleur 4-6 et un maître de jeu.
Médiéval-fantstique
DANS LES BONNES BOUTIQUES
OU PAR CORRESPONDANCE:
CATALOGUE A.M.J SUR DEMANDE A
EFGE, 124 ave. A. BRIAND
92120 MONTROUGE


JEUX DE GUERRE - DIFFUSION
C'EST TOUT PRÈS !
AVENUE DE WAGRAM
R. BREMONTIER
METRO WAGRAM
BUS 31
RUE DE PRONY
RUE
JOUFFROY
BUS 31
AVENUE DE VILLIERS
RUE MEISSONIER
NOUS
■ Premier choix de figurines historiques de France en 25 mm, 15 mm, 1/300e.
■ Et aussi les figurines fantastiques et tous les jeux.
6, rue Meissonnier 75017 Paris. Tél. : 42 27 50 09
Ouvert du lundi au samedi
9 h 30 - 13 h 30 et 14 h - 18 h 30


l'Enfer du Jeu
Face à Beaubourg - Passage de l'Horloge
JEUX DE ROLE - FIGURINES - WARGAMES
ECHIQUIERS ELECTRONIQUES - BILLARDS
MINI-BILLARDS - JEUX DE SOCIETE
TABLES ET JEUX DE CASINO (LOCATION)
VENTE PAR CORRES-PONDANCE
REMISE 10 %
SUR PRESENTATION DE CETTE ANNONCE
6, Passage de l'Horloge - 75003 PARIS
48.04.09.04
Métro Rambuteau
Parking Beaubourg



Character C

Dans les temps anciens, il existait des hommes dont la profession était de raconter des légendes. Véritables artisans du rêve, ils ont forgé au cours des siècles des récits fabuleux, tels que la saga de Beowulf ou le grand cycle de la Table Ronde. Avec l'apparition des médias modernes, leur héritage a perdu beaucoup de son importance et s'est vu ravalé au rang des vestiges du passé réservés aux enfants et aux sociologues. Après un long oubli, les jeux de rôle ont remis les contes au goût du jour, tout en leur enlevant malheureusement beaucoup de leur "merveilleux". Les créateurs de Donjons & Dragons imaginèrent alors Dragonlance...



La génèse

En 1982, Tracy Hickman proposa à TSR une série de trois scénarios dans laquelle intervenaient des dragons mauvais. Très vite, l'équipe des concepteurs de la maison de Lake Geneva réalisa qu'il y avait là matière à élaborer une saga d'une richesse exceptionnelle, sans commune mesure avec les productions précédentes. Dès que Gygax fut mis au courant, il donna son accord avec enthousiasme pour que les idées de Hickman soient développées en vue d'une publication future. C'est ainsi que fut constitué, dans le plus grand secret, un groupe de réflexion dont le nom était révélateur des ambitions : Project Overlord (*nom de code du débarquement de 1944 en Normandie. NdA*). Ce groupe comprenait au départ Tracy Hickman, bien sûr, mais aussi Harold Johnson (le directeur du service conception de TSR), Carl Smith, Jeff Grubb... et même un illustrateur de grand talent, Larry Elmore.

Après de nombreuses réunions et des discussions sans fin, une sorte de "bible" fut élaborée, détaillant l'univers dans lequel se déroulerait la saga. Puis, les membres de Project Overlord imaginèrent les héros de l'histoire et leur donnèrent un passé et une personnalité. Enfin, l'intrigue générale de la série fut définie. Son nom serait Dragonlance, elle comprendrait une douzaine de modules et trois romans dont l'écriture fut confiée à Tracy Hickman et Margaret Weis.

Pendant deux ans, les plus talentueux concepteurs et dessinateurs de TSR travaillèrent d'arrache-pied et finalement, c'est en 1984 que le DL1, premier module de la série vit le jour. Le succès fut énorme auprès des joueurs américains. A tel point que certaines mauvaises langues ont osé prétendre que Dragonlance permit aux éditeurs d'AD&D de faire face à de graves problèmes financiers. Quoiqu'il en soit, aujourd'hui le DL14 vient de paraître, cloturant un cycle d'aventures comme le monde du jeu de rôle n'en avait jamais connu...



Le conte

Depuis plus de mille ans, les dragons ont disparu de la surface du Monde de Krynn et la plupart des gens sont convaincus qu'ils n'ont jamais existé. Alors, la vie s'écoule paisiblement et, seuls, quelques esprits forts sont persuadés que le bonheur ne peut pas être éternel. Pourtant, les habitants de Krynn ont reçu un premier avertissement des changements à venir pendant la période troublée du Cataclysme, il y a 300 ans. Mais la seule réaction que cela leur inspira, fut de se détourner des anciens dieux au profit de divinités moins exigeantes. Etrangement, depuis cette époque, les clercs ont perdu tous leurs pouvoirs. Certains prétendent que cela est peut-être dû au fait que les nouveaux dieux n'existent pas. C'est alors que deux constellations disparaissent des cieux de Krynn et que commence la Guerre de la Lance...

Il est difficile de parler de l'intrigue qui sous-tend la saga Dragonlance, sans déflorer ses mystères. Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'il s'agit d'une histoire qui se déroule sur un monde imaginaire, le Monde de Krynn, où le Bien et le Mal se livrent une lutte sans merci. A priori, le thème semble manquer d'originalité, mais il faut se garder des idées préconçues ; les vieilles recettes sont souvent les meilleures. Vous vous souvenez du Seigneur des Anneaux ?...



Les compagnons de la Lance

AD&D est un jeu de rôle ! Ca peut paraître une évidence, mais depuis un certain temps on avait tellement l'habitude de voir des personnages anonymes se promener le long de couloirs souterrains interchangeables, qu'on l'avait presque oublié. Heureusement, Dragonlance a remis bon ordre à cet état de choses. Car si les modules de la série peuvent être joués indépendamment, avec n'importe quels aventuriers -pourvu qu'ils soient du niveau voulu- ils gagnent beaucoup à être utilisés avec les personnages pré-tirés de la saga. Ces derniers ne sont d'ailleurs pas n'importe qui. Ils ont une personnalité bien définie, un passé, des rêves et des espoirs, bref : ils ont une vraie profondeur !

Ainsi, il y a Tanis, le guerrier. Mi-homme, mi-elfe, il est tiraillé entre deux cultures et deux amours, celui de Kitiara - une femme au tempérament flamboyant - et celui de Laurana - une princesse elfique qu'il a connu pendant son enfance. Il y a aussi, Raistlin, le magicien. Il a vécu des épreuves si pénibles que ses pupilles ont aujourd'hui la forme des sabliers qui égrennent la destinée. Et puis, il y a Sturm, le Chevalier Solamnique, dont les rêves sont emplis de la gloire des temps anciens. Sans oublier Tasslehoff, un voleur kender (sorte de "hobbit" espiègle), qui vient ajouter une pointe humoristique aux drames personnels de chacun.

Le fait d'employer des personnages prétirés permet de redécouvrir un élément qui a longtemps été absent des jeux de rôle : le sentiment. Sans tomber dans le "soap opera", les modules de Dragonlance offrent plus d'une occasion de vivre des aventures psychologiques qui ne peuvent que ravir les joueurs expérimentés. On s'éloigne alors du domaine des jeux de simulation classiques pour entrer de plein pied dans celui du théatre... et c'est bien agréable !



"Ecoute le sage comme son chant descend
en une pluie de larmes célestes
qui lave les années et chasse la poussière
des nombreuses légendes
des Hauts Faits de la Lance Dragon..."
(Le Cantique du Dragon).



AD&D méconnaissable

Pour mieux servir leurs objectifs, les créateurs de Dragonlance n'ont pas hésité à modifier certains paramètres des règles d'AD&D. Une chose que les plus traditionnalistes des Maîtres de Donjon ont parfois du mal à accepter, mais qui est ici parfaitement justifiée. Ces modifications permettent effectivement de donner une ambiance unique au Monde de Krynn, tout en neutralisant certains problèmes techniques des règles originales.

– Dans le monde de Dragonlance, l'or ne vaut rien, les pièces de monnaie ne peuvent pas être échangées facilement et la richesse n'est pas un souci majeur. Alors, finis les crimes crapuleux et les pillages. Maintenant, il faut de véritables raisons pour se servir de son arme. Gros Bills s'abstenir !

– Depuis 300 ans, les clercs n'ont plus aucun pouvoir. Ce n'est qu'au fur et à mesure des aventures que Lunedor (Goldmoon), la prêtresse, découvre ses talents magiques. Lorsque la guérison n'est pas automatiquement assurée, les guerriers ont tendance à apprendre la prudence...

– Les règles concernant l'expérience ne s'appliquent pas si l'on joue la campagne. En effet, les personnages montent automatiquement de niveau quand le besoin s'en fait sentir. Résultat : plus besoin de tuer des monstres à tort et à travers, histoire d'améliorer son quota de points d'expérience.

Sacrés changements, non ?



Les tomes de la saga

Première constatation : tous les modules de la série sont -au minimum- d'une qualité exceptionnelle. Riches et superbement illustrés, ils font aujourd'hui figures de références dans leur domaine. Ils sont bâtis autour d'un même principe original qui permet de donner la part belle aux extérieurs, sans trahir l'esprit propre à AD&D.

Par nature, Dragonlance est une série "linéaire", c'est à dire que, quelles que soient les actions entreprises par les joueurs, certains évènements importants se produiront obligatoirement. Pourtant, il est difficile de se sentir "guidé" lorsque l'on joue. Cela tient à la présentation même des aventures. Dans presque chaque livret de la série, il y a une carte détaillant la région où se déroule le scénario. Cette carte est divisée en secteurs numérotés, qui sont utilisés un peu à la façon des salles d'un donjon normal ; quand les personnages entrent dans un nouveau secteur, le MD doit se reporter au paragraphe lui correspondant pour savoir ce qui arrive. Mais, pendant les déplacements du groupe, il se produit également des évènements liés au temps écoulé et aux décisions prises par les joueurs. Enfin, des tables de rencontres aléatoires viennent embrouiller tout ça, donnant à l'ensemble une dimension dont l'imprévu n'est pas exclu.

La saga elle-même est présentée au travers de 12 modules seulement (sur les quatorze publiés). En effet, le DL5 "Dragons of Mystery" est un indispensable livret de références fournissant des détails supplémentaires concernant le Monde de Krynn et les Compagnons de la Lance. Et puis, il y a le DL11 "Dragons of Glory"...



Les Dragons de Gloire

Le onzième module de la série Dragonlance est un wargame. Et quel wargame ! Aussi simple que beau, il permet à deux joueurs de simuler l'intégralité de la Guerre de la Lance ou l'un des cinq autres scénarios proposés.

Sous une couverture de module classique (ce n'est pas une boîte !), il comprend : un livret de règles de 8 pages, un livret de scénarios de 16 pages, une grande carte en couleurs (110cm sur 80cm) représentant le continent d'Ansalon, et près de 400 pions double-faces de très haute qualité.

Les règles peuvent être apprises très rapidement et le jeu est passionnant. Certains éléments typiques de la saga sont très bien pris en compte (l'espièglerie des kenders, par exemple). Pas de doute, malgré une simplicité désarmante, les "Dragons de Gloire" tiennent toutes les promesses d leur présentation ! On peut bien sûr déplorer certaines imprécisions, l'absence de dé (à dix faces), de boîte et de casiers de rangement. Mais pour un prix à peine supérieur à un scénario AD&D classique, on peut s'offrir un excellent wargame d'heroïc-fantasy. Alors, pourquoi faire la fine bouche ?...



Et encore...

Dragonlance, c'est aussi trois romans racontant l'intégralité de la campagne (DL3 et DL4 exceptés). Ce ne sont peut-être pas des chefs-d'oeuvre de la littérature, mais le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils sont agréables à lire. Même si vous n'avez pas envie de jouer la saga, laissez-vous tenter, ils pourront vous donner de nombreuses idées pour vos parties futures. Car ils ont été élaborés à partir des règles d'AD&D et le lecteur-joueur a souvent le délicieux sentiment d'évoluer en "terrain de connaissance". Cette trilogie est en cours de publication française chez Carrère (prix : 89 francs par volume), sous le titre : "LanceDragon, L'histoire des dragons". La traduction est parfois discutable (Riverwind est ainsi devenu Rivebise !), mais reste heureusement lisible.

Enfin, Dragonlance c'est également des figurines (assez laides) et deux calendriers (1985 et 1987) de toute beauté. Sans oublier une nouvelle trilogie romanesque, "The War of the Twins", consacrée aux déboires de Raistlin et de son frère Caramon après la fin de la Guerre de la Lance.



Conclusion

Vous l'avez déjà compris : la série Dragonlance est une pure merveille ! Pour l'instant, ces modules ne sont disponibles qu'en anglais et il faut espérer que Transecom -le distributeur français d'AD&D- les traduira très bientôt pour que tous les joueurs puissent découvrir les merveilles du Monde de Krynn. Attention cependant, ces scénarios demandent une certain doigté de la part du MD et ne sont pas recommandés aux débutants...

Jean Balczesak

Le prix de la Liberté
230 Francs chez
votre marchand habituel

Price of Freedom

On l'attendait sans trop savoir qu'en croire, ce jeu de rôle où les Américains envahis doivent se défendre contre les odieux Soviets. Finalement, il est arrivé et s'intitule "Le Prix de la Liberté", un bien joli titre par ailleurs.
Alors, après l'affaire du "Dragon qui tue", qui a défrayé tous les journaux du monde en quête d'un sensationnel éphémère, va-t-on découvrir "Le jeu qui endoctrine" ?

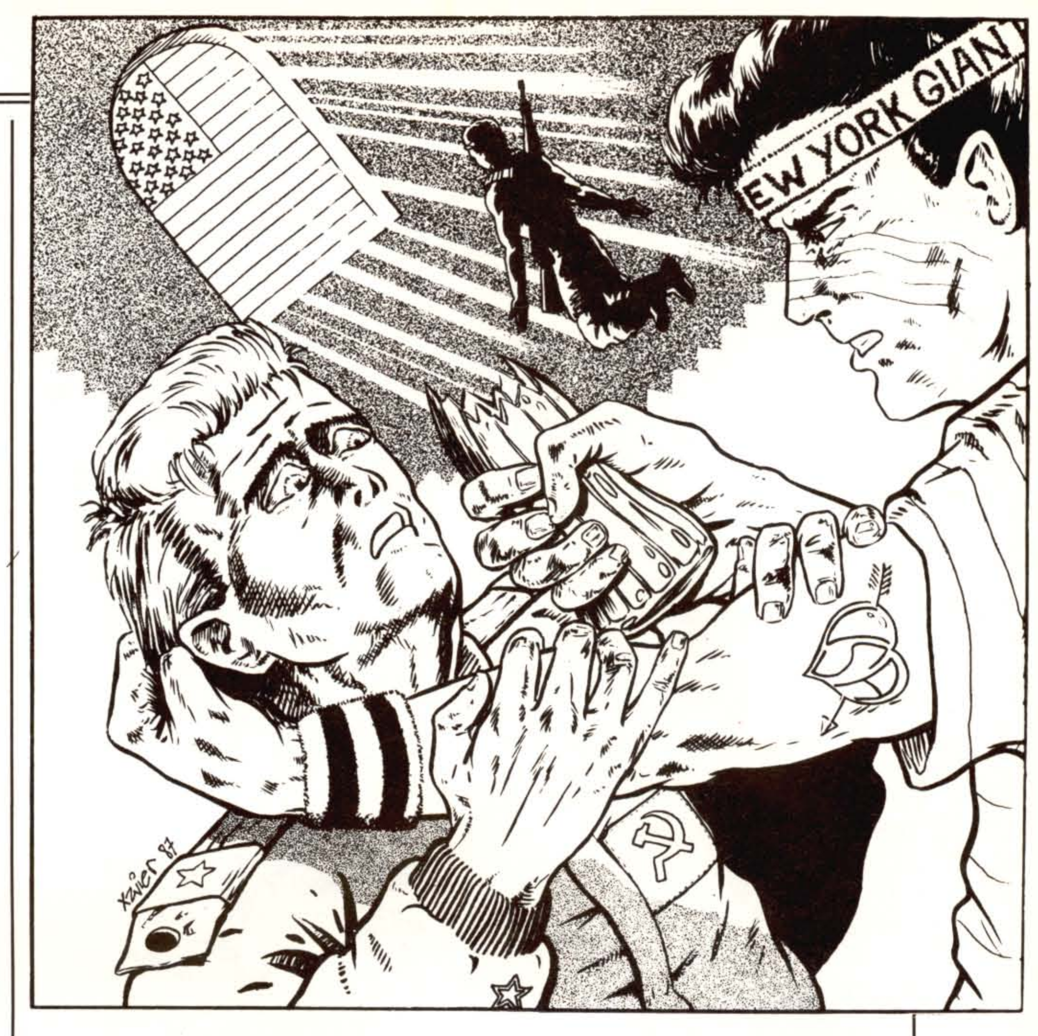
Cet article est une chronique d'humeur, un coup de gueule. S'il vous semble violent, agressif, c'est parce que le jeu de rôle rentre dans le monde des adultes et des affaires. Il n'est plus seulement un gentil divertissement pour des gosses en mal d'E.T., il a perdu de son innocence.
S'il vous fait réagir, c'est que son but est atteint, n'hésitez pas à nous écrire, cela nous fera plaisir, sincèrement.
Un dernier mot, reportez-vous aussi à notre rubrique What's your game. Il s'y trouve rassemblé quelques réflexions de créateurs de jeux américains sur ce sujet.

Sex and Drugs and Rock'n Roll (Ian Dury)

Tout d'abord un peu d'histoire, afin de vous remettre quelques évènements en tête. Car il en est des colères comme des oeufs, il faut les battre longuement pour qu'elles montent.
Cela a commencé il y a à peu près deux ans, avec la commission menée par des femmes de sénateurs américains, Nancy Reagan à leur tête. Leur projet : faire censurer tous les disques avec des paroles à connotation sexuelle, violente, ou parlant de drogues. Après de nombreux débats, il fut décidé qu'un autocollant serait apposé sur les disques "risquant d'outrager les bonnes moeurs", afin d'avertir les éventuels acheteurs.
Ce qui n'a pas empêché une mère de famille de faire un procès à Ozzy Osbourne à cause d'une chanson parlant de suicide, et à des associations de faire interdire le disque des Dead Kennedys dont la pochette, de H.R. Giger (le "décorateur" d'Alien), offensait le bon goût ![1]
Un peu plus tard, une nouvelle commission (comme cela doit être passionnant d'être sénateur américain) s'indignait contre la montée de la pornographie aux Etats-Unis d'Amérique. Après avoir interdit nombre de films, le clou fut atteint lorsque certains états mirent la "sodomy"[2] hors la loi, et ceci, que ce soit entre adultes consentants, ou entre couples mariés dans leur intimité.
Seules quelques personnes se sont élevées pour faire remarquer la contradiction avec les principes de liberté énoncés dans la constitution américaine. A l'annonce d'une telle mesure, il est hors de doute que les grands inquisiteurs médiévaux se sont mieux sentis dans leur tombe.
Alors évidemment, après tout cela, on a pu se demander si le Sida n'était pas pain béni pour le président Reagan, le châtiment divin qui punit le sexe, mais surtout la drogue et l'homosexualité. Passons...

Plutôt mort que rouge

Ceci semble nous éloigner de notre sujet, qui est le communisme. Quoique...
Car il n'y a pas de bonne politique de la peur et du puritanisme s'il n'y a pas un ennemi connu, fort et abject. En un mot, un ignoble facile à haïr, cause de tous nos maux. Bien sûr Satan est toujours là, mais les communistes (et surtout l'URSS) sont quand même bien plus proches. Que l'on me comprenne bien, je ne dis, ni ne veux prétendre à aucun moment que les Soviets sont de gentils garçons, ou que ce sont d'odieux monstres, je parle d'un phénomène bien plus grave : la mentalité américaine telle qu'elle semble se dessiner depuis l'Europe.
Actuellement, ce qui fait grand bruit outre-atlantique, c'est la sortie d'un nouveau feuilleton télévisé : *Amerika*[3]. Le sujet : les Soviets ont envahi les States (et le reste du monde par la même occasion). Le président des USA est un ignoble traître à la solde des communistes et les soldats de l'ONU sont les forces motrices de la collaboration. Le peuple américain doit faire la queue pour manger et se vêtir. Pire, les fast food ont disparu ! Heureusement, quelques Américains résistent encore et toujours à l'envahisseur. On aurait presque envie de rire, si cela n'avait pas l'air d'avoir été fait très sérieusement. C'est au point que les Russes voulaient acheter le feuilleton pour le passer sur leurs propres chaines, afin de montrer la débilité de la propagande adverse. En ce moment, ils hésitent encore, car les téléspectateurs russes risquent de croire que l'émission est truquée. Tout le monde penserait que les Américains ne peuvent pas être bêtes *à ce point* !
A l'heure où Gorbatcheff fait assaut de sourires envers l'Europe et soigne son image, on se demande ce qui arrive aux Etats-Unis. Car cette avalanche de bourdes, de stupidités et d'inépties ne sert qu'au but inverse. Il est en train de se développer dans nos pays un fort sentiment anti-américain.
On me dira que je fais des généralités, que le peuple américain n'est pas aussi simple, que nous faisons encore une fois un complexe de supériorité, que là-bas aussi ils savent réfléchir. Bien sûr, je ne le nie pas. Mais alors, pourquoi cette image, pourquoi ces actes ?



Reagan en vente libre

Dans l'Allemagne nazie, terre de l'industrie et de l'entreprise, il y avait un génie de la publicité, de la propagande, le bon docteur Goebells. Contre les Juifs, il s'est servi de tous les moyens à sa disposition. Affiches, journaux, crieurs publics, cinéma, radio, tout y est passé.

S'il avait connu le jeu de rôle, il en aurait sans aucun doute écrit un. Un jeu dans lequel les bons Allemands seraient aux prises avec d'ignobles individus sournois, avides, prêts à fomenter un complot mondial. Heureusement, le bon Allemand serait plus intelligent, et pourrait reconnaître les ignobles traîtres à certains caractères raciaux bien précis. Quel beau jeu cela aurait fait !

Alors lorsque l'on ouvre "Price of Freedom", on peut se poser la question : Que peut-il bien y avoir à l'intérieur de cette boîte.

Enfin un peu d'objectivité

Nous voilà dans un domaine plus familier. L'étude de la boîte et des règles.

Sous une belle présentation, nous trouvons les désormais classiques "livret du joueur" (32 p.) et "livre du maître" (64 p.). A ceci s'ajoute une double-feuille de présentation du jeu, un résumé des tableaux, six personnages prétirés et un dé à 20 faces. Enfin, du matériel que l'on s'attendrait à trouver plutôt dans un wargame : 100 pions prédécoupés, des casiers de rangements et des feuilles de terrain avec hexagones. Le tout est servi par une belle maquette, une réalisation impeccable, un dessin qui accroche l'oeil. Vingt sur vingt en apparence.

Les règles sont divisées en deux grands domaines.

Tout d'abord le rôle, qui est d'une grande simplicité et souplesse. Cinq caractéristiques et une quarantaine de talents reçoivent une note entre 1 et 20. Toute action est un jet sous une caractéristique ou un talent, assorti d'un modificateur de difficulté. L'accent est surtout mis sur la description physique et psychologique des individus non pas par des notes, mais tout simplement par des adjectifs (grand, beau, intelligent, par exemple).

Ensuite vient le combat. Il se joue avec des pions, sur des cartes. Chacun a un potentiel de déplacement, les armes tirent à tant de cases, etc... C'est un wargame extrêmement simplifié. Je n'ai pas eu le temps de le tester, aussi je ne m'étendrais pas dessus, la première impression est plutôt bonne.

Le point le plus important à noter, dans ces règles, c'est leur clarté et leur aspect simple et complet. Tout a été fait pour permettre à des novices complets de se mettre au jeu. Après une création rapide de personnage, on peut jouer presque directement le scénario. Il est plein de conseils pour le maître de jeu, lui dit quelles règles appliquer, et mieux encore, comment bien mener une partie. Je crois que depuis que je lis des jeux de rôle, jamais je n'ai autant été impressionné par la qualité des conseils et de l'écriture d'une règle. Vraiment ce que l'on aimerait trouver à chaque fois dans tous les jeux.

Ils sont partout

Le thème du jeu est simple. A cause d'un président timoré, les Russes ont réussi à mettre au point avant les Américains un bouclier de défense spatiale. Le président, cet ignoble traître, a cédé au chantage des Russes et les a laissé occuper le territoire des Etats-Unis d'Amérique[4]. Ils ont maintenant le contrôle presque total du pays. Ils rationnent les habitants, ont supprimé la concurrence.

> ### Etre envahis par des extraterrestres ou des communistes, that's the question !
>
> Il existe un autre jeu sur ce thème, **Freedom Fighters**, de FGU. Bien que les envahisseurs puissent être de toute nature, il existe un supplément, *The Red Tide*, où il s'agit des Russes. Si je n'ai pas développé ce jeu dans cet article, c'est que je pense qu'il est assez inoffensif. En effet, un jeu où il faut deux à trois heures (en allant vite) pour construire son personnage, remplir quatre feuilles complètes avec plus de deux cents compétences, dont au moins une vingtaine pour parler aux gens (bluff, chantage, charme, humour, brutalité, etc...), où l'on trouve un tableau complexe toutes les deux pages, est un jeu qui ne s'adresse qu'à un cercle restreint de personnes. Laissons-les jouer en paix.

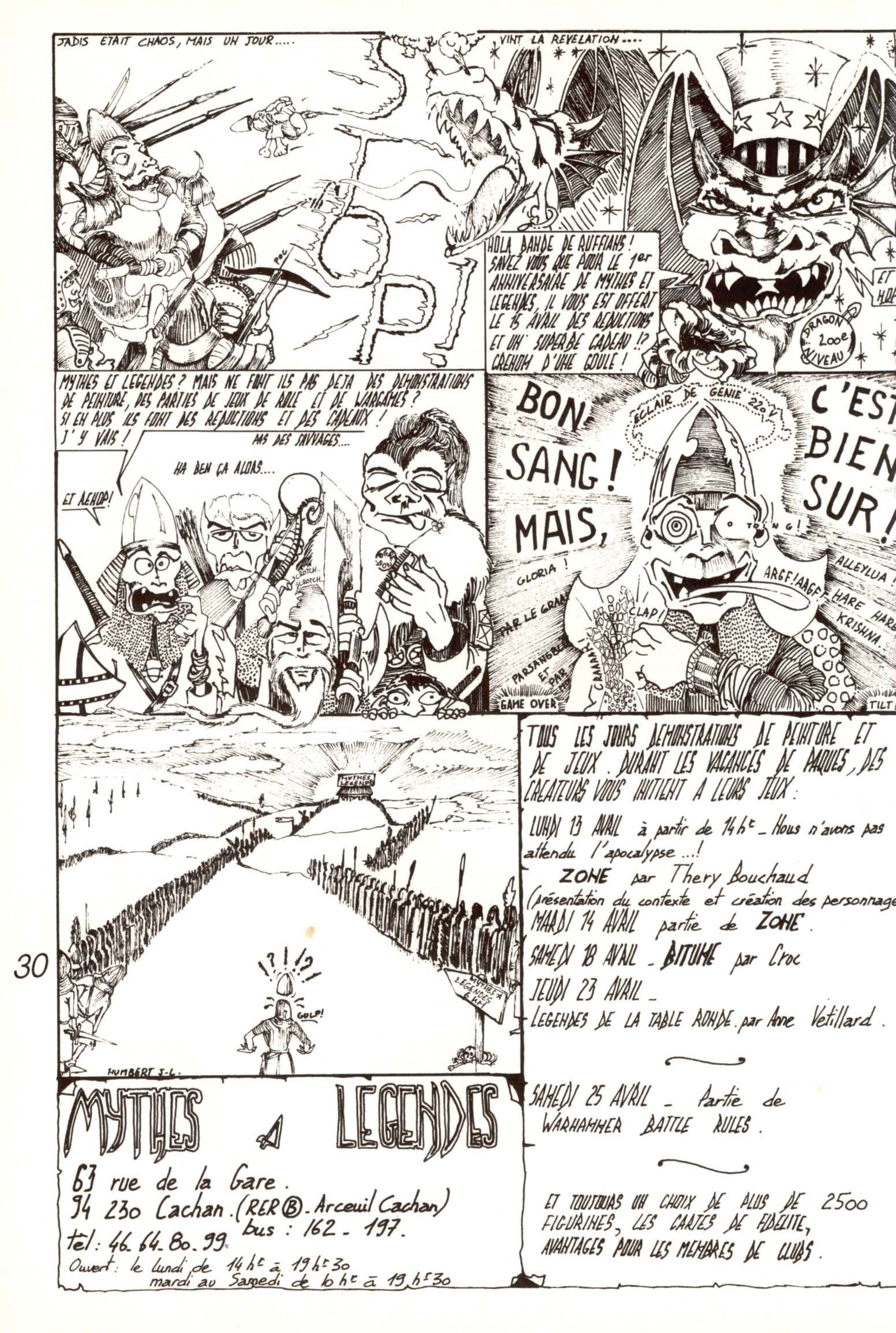
Heureusement, certains Américains n'ont pas encore courbé l'échine, ils vont résister. Et ce sont ces personnages que vous incarnerez. De toute façon, n'ayez pas peur, vous serez avantagé, car, comme il est dit dans la règle, un bon Américain vaut dix Ivans car il a le soutien de Dieu[5]. Et l'utilisation des points d'héroïsme, qui font que les personnages ne craignent quasiment plus la mort, ressemble un peu trop à un simple permis de tuer. De plus, à part quelques vagues attaches familiales, il n'est prévu aucunes représailles contre les alliés des résistants. Qu'on se rappelle les otages innocents exécutés en France par les nazis à cause de la Résistance.

Dans les livrets sont donnés tous les détails sur les plans des Russes. On apprend à quel point les Soviets sont odieux, ignobles quasiment sous-humains. En un mot, les hommes de main sont stupides, les chefs malades mais rusés et le KGB implacable, sans pitié.

Eric Goldberg (président de West End Games, éditeur du jeu), précise qu'il a voulu mettre les Américains dans la situation des résistants français sous l'Occupation. Je me demande vraiment si les résistants français se sont amusés autant que ça (je sais, faire sauter un pont le matin, assassiner un général ennemi l'après-midi, cela doit plaire à beaucoup de monde, mais j'en doute).

Humour juif new-yorkais ?

C'est ainsi qu'au fil de la lecture des règles, un curieux malaise s'instaure. On demande aux joueurs de s'imaginer dans



JADIS ETAIT CHAOS, MAIS UN JOUR.....
VINT LA REVELATION....
HOLA BANDE DE RUFFIANS! SAVEZ VOUS QUE POUR LE 1er ANNIVERSAIRE DE MYTHES ET LEGENDES, IL VOUS EST OFFERT LE 15 AVRIL DES REDUCTIONS ET UN SUPERBE CADEAU !? CRENOM D'UNE GOULE !
DRAGON 200e NIVEAU
MYTHES ET LEGENDES? MAIS NE FONT ILS PAS DEJA DES DEMONSTRATIONS DE PEINTURE, DES PARTIES DE JEUX DE ROLE ET DE WARGAMES? SI EN PLUS ILS FONT DES REDUCTIONS ET DES CADEAUX ! J'Y VAIS !
MAS DES SAUVAGES....
HA BEN ÇA ALORS...
ET REHOP!
BON SANG! MAIS,
C'EST BIEN SUR!
ECLAIR DE GENIE 220V
GLORIA !
CLAP!
ARGF! AAGF!
GAME OVER
MYTHES LEGENDES
MYTHES A LEGENDES 6 KM
GULP!
HUMBERT J-L.
TOUS LES JOURS DEMONSTRATIONS DE PEINTURE ET DE JEUX. DURANT LES VACANCES DE PAQUES, DES CREATEURS VOUS INVITENT A LEURS JEUX :
LUNDI 13 AVRIL à partir de 14h - Nous n'avons pas attendu l'apocalypse ...!
ZONE par Thery Bouchaud
(présentation du contexte et création des personnage
MARDI 14 AVRIL partie de ZONE.
SAMEDI 18 AVRIL - BITUME par Croc
JEUDI 23 AVRIL -
LEGENDES DE LA TABLE RONDE par Anne Vetillard.
SAMEDI 25 AVRIL - Partie de WARHAMMER BATTLE RULES.
ET TOUJOURS UN CHOIX DE PLUS DE 2500 FIGURINES, LES CARTES DE FIDELITE, AVANTAGES POUR LES MEMBRES DE CLUBS.
MYTHES & LEGENDES
63 rue de la Gare.
94 230 Cachan. (RER B. Arceuil Cachan)
bus : 162 - 197.
tél : 46.64.80.99
Ouvert : le lundi de 14h à 19h30
mardi au Samedi de 10h à 19h30

leurs propres rôles, dans leur vie de tous les jours. Puis on leur suggère : parmi vos connaissances, lesquelles seraient susceptibles d'être des collaborateurs des Russes. Et pourquoi pas votre prof de math, celui qui vous a mis une mauvaise note ? Voilà une bonne idée de scénario : aller tuer ce sale traître de prof. Ce jeu est-il aussi "innocent" après tout ?
Tout cela est surprenant lorsque l'on sait que ce jeu vient de la firme West End Games. Elle, qui nous avait habitué à des produits d'humour et de dérision, avec Paranoïa[6], Kings & Things ou Rencontre Cosmique. Elle dont le patron, Eric Golberg, voulait décrisper un peu le marché du jeu.
Et si on lit attentivement les règles, on voit effectivement cette auto-dérision, cet humour presque hara-kirien (il suffit de voir les deux illustrations "avant et après" d'un Américain. Avant, c'est le beauf de Cabu qui boit sa bière. Après, il est un jeune et fougeux résistant).
Un peu plus loin, on découvre les personnages prétirés : le jeune homme qui s'intéresse à la guitare et aux filles ; le Noir propre sur lui qui veut réussir dans les affaires ; le vieux Juif (Moishe Cohen) qui



se souvient des horreurs de la guerre ; le vétéran du Vietnam qui ne comprend pas pourquoi on ne balaye pas une fois pour toutes cette racaille ; l'ancien flic pour qui le laxisme américain a amené dans un premier temps les punks et maintenant les rouges.
Le problème, c'est que l'on sent le saupoudrage, c'est-à-dire la création d'un alibi par l'humour.
Un petit côté : "...*Vous comprenez, cela ne peut pas être sérieux, la preuve, regardez ce passage drôle sur le mont Rushmore qu'on resculpte avec le visage de Lénine... Oui, bien sûr, nous sommes anti soviétiques, mais au moins nous sommes drôles... Et après tout, ne sont-ils pas vraiment le diable incarné ?...*"
Pour renforcer le malaise, le créateur de Price of Freedom, Greg Costikyan, est le même qui ayant commis un joli jeu nommé Pax Britannica, avait jugé utile d'y adjoindre un laïus qui fleurait bon la nostalgie du colonialisme (voir notre encadré).

Le Mot de la Fin

Enfin, et cela sera ma conclusion, cet humour est destiné à *une infime partie des joueurs*. Les concepteurs savent bien que la plupart de leurs clients vont prendre le jeu comme argent comptant et être heureux de descendre des communistes en pagaille.
Dans ce climat de puritanisme, de xénophobie et de protectionisme, il est facile de voir qui va acheter ce jeu. Même si l'on veut s'amuser, et surtout si l'on est intelligent, on ne met pas sur le marché un "produit" lorsque l'on sait qu'il va servir à aviver un climat de haine et de malaise entre peuples.
A moins bien sûr, que l'on veuille gagner de l'argent facilement, et sans odeur.

Post-scriptum

J'allais oublier. Et la violence dans les jeux comme Donjons et Dragons (tuer des monstres parce qu'ils sont différents, voler de l'or pour la puissance), l'Appel de Cthulhu ou d'autres ? Il existe bien des gens qui prétendent que dans le Seigneur des Anneaux, Sauron représente l'état nazi. Donc que tuer des orcs revient à tuer des SS[7]. Pourquoi alors s'indigner de jeux où l'on tuerait d'ignobles suppôts des Soviets, alors que l'État soviétique est pire encore que celui de l'Allemagne nazie (disent-ils) ? Et bien OK, chacun ses opinions, nous sommes encore en démocratie et savez-vous, ces gens là, je les laisse vivre.

Pierre Rosenthal
Illustration : *Xavier*

(1) Osbourne a gagné son procès, les Dead Kennedys attendent le jugement et risquent la prison.
(2) Aux USA, le mot "sodomy" couvre deux mots français bien distincts : sodomie et fellation, ce qui montre encore une fois la supériorité linguistique de notre pays.
(3) Aux dernières nouvelles, Amerika ne serait pas vraiment un grand succès de télévision aux USA. Rendez-vous compte, il n'a fait "que" 26 % d'audience.
(4) Je pense qu'il ne faut pas s'étonner de la ressemblance avec le feuilleton Amerika. Après tout, le jeu a été conçu très rapidement après l'annonce du tournage de celui-ci (voir What's your game).
(5) Je ne veux pas faire de peine aux Américains, mais je leur rappelle que le peuple élu est celui d'Israël. C'est comme ça, c'est la vie.
(6) Quoique une journaliste américaine s'est indignée à la lecture de ce jeu où les ennemis sont appelés commies (ici, cela semble pourtant être vraiment de l'humour).
(7) Bruno Betelheim, auteur de nombreux ouvrages (dont le célèbre "Psychanalyse des Contes de Fées"), qui est loin d'être un imbécile, insiste sur la nécessité pour l'équilibre psychique des enfants de la "transposition" (ne pas "réellement" tuer son père mais plutôt l'ogre ou l'horrible dragon).

L'HISTOIRE EN JEU

Traducteur, créateur de jeux et auteur d'un excellent ouvrage consacré aux wargames, Duccio Vitale n'en a pas pour autant abdiqué tout sens critique. Il n'accepte pas qu'un jeu puisse servir de tremplin à des prises de position idéologique. Surtout, si elles sont hautement discutables. Il faut avouer que l'exemple qu'il donne est éloquent...

Il est d'usage de trouver dans le livret de règles d'un jeu de simulation historique une note décrivant la période et les évènements qui tiennent lieu de toile de fond. Greg Costikyan, l'auteur de Pax Britannica (un jeu stratégique édité par Victory Games en 1985), se conforme à cette coutume avec une ardeur peu commune, et une conception de l'histoire... toute particulière. Voici quelques extraits de sa "note" :

"On nous apprend que le 19ème siècle fut le siècle de la répression sexuelle, de l'exploitation de la force de travail et, par dessus tout, le siècle du capitalisme sauvage, du colonialisme et de l'oppression des Noirs et des Jaunes par l'homme blanc. (...) Quelle totale absurdité ! Il est difficile de croire qu'une personne capable d'un jugement rationnel, puisse tirer de telles conclusions des faits historiques. (...) L'ère victorienne fut l'ère de la Pax Britannica ; ce fut une ère de paix. Il y eut, bien sûr, quelques révoltes localisées et de peu d'importance en Afrique du Sud et dans les Balkans, mais l'Europe est restée en paix. (...) Les ouvriers (...) travaillaient moins d'heures que leurs pères qui étaient paysans ; ils gagnaient plus d'argent et vivaient mieux. (...) Si les travailleurs montrèrent parfois de l'impatience quant au rythme du progrès et luttèrent pour de meilleurs salaires et de meilleures conditions de travail -eh bien ! Il fallait s'y attendre, non ?
Le 20ème siècle a été l'ère du totalitarisme. En Russie, en Chine, en Europe de l'Est, en Allemagne et en Italie, des tyrans fous se sont emparés du pouvoir. (...) Les avancées technologiques de l'ère victorienne, qui visaient à rendre la vie meilleure pour tous, ont été utilisées par ces tyrans pour assassiner plus efficacement.
Le 19ème siècle fut l'ère du colonialisme. Le terme de colonialisme a une consonnance péjorative, mais la réputation qui lui est faite ne doit pas nous détourner d'une analyse dépassionnée. Avant l'ère coloniale, la plus grande partie de l'Afrique ne connaissait même pas la roue. A la fin de l'ère coloniale, la plus grande partie de l'Afrique possédait des exportations rentables, des mines rentables, des systèmes sanitaires et une infrastructure médicale, un taux d'alphabétisation en augmentation et des gouvernements efficaces. (...) Les puissances coloniales ont conquis le reste du monde et l'ont amené dans l'ère moderne, au plus grand bénéfice des masses d'Asie et d'Afrique. (...)
La plupart de ce que les gens "savent" à propos du 19ème siècle est faux. (...) Je pense que le temps est venu de refaire l'histoire de l'ère coloniale. (...) Une telle réinterprétation doit faire apparaître la grandeur et l'altruisme authentique de l'ère victorienne, autant que ses côtés plus sombres."

Il est un proverbe chinois qui dit : quand on montre la lune du doigt, l'imbécile regarde le doigt. Grâce à Greg Costikyan, les Chinois ont appris que certains pouvaient même se mettre le doigt dans l'oeil. Je pense, pour ma part, que le temps est venu pour Greg Costikyan d'émigrer en Afrique du Sud, ce dernier bastion du libéralisme victorien qu'il admire tant. Il y obtiendra facilement une bourse gouvernementale... en attendant que l'histoire en marche veuille bien le ramener à la réalité. ■

Duccio Vitale



Avant tout, maîtriser une partie d'AD&D est un plaisir. C'est aussi le résultat de longues heures passées à lire et à relire les règles avant de les appliquer -parfois maladroitement- sur le terrain. Car seule une pratique assidue permet d'entrevoir les possibilités réelles et les contradictions du plus célèbre des jeux de rôle. Comme d'habitude, cet article n'a pas la prétention d'être un "guide de la seule bonne manière de jouer à AD&D". Il se veut juste une première approche de quelques-uns des problèmes qui se posent généralement aux Maîtres de Donjon débutants...

Mise en place du décor : le jeu est avancé !

Derrière son écran, le MD a soigneusement disposé son matériel : le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître de Donjon, le Manuel des Monstres, quelques figurines, des dés et -le plus important- un scénario. Face à lui, il y a les joueurs : Blaise le paladin, Karim l'illusionniste, Marc le clerc, Nathalie la voleuse et Sabine la ranger.

C'est une évidence, mais pour qu'une partie se déroule sous les meilleurs auspices, il faut généralement un groupe de personnages hétérogènes. Sans aller jusqu'à dire qu'un guerrier n'est qu'une machine à découper du gobelin (*Pas Kroc ! S'il vous plait, surtout pas Kroc ! NdR*) ou qu'un clerc est surtout un médecin "musclé", il faut bien reconnaître que dans AD&D, les classes de personnages sont ultra-spécialisées. Chacune dispose de talents propres qui peuvent s'avérer de la plus grande utilité en cours d'aventure. La première tâche d'un bon MD consiste donc à aiguiller les joueurs lors de la création de leurs aventuriers afin d'avoir un groupe complémentaire.

Certaines classes de personnages sont plus difficiles à jouer que d'autres (ex : moine, paladin, etc...). Elles impliquent une bonne connaissance des règles et le respect de certains principes de bon sens que le MD n'a pas le droit de passer sous silence. Si des joueurs trop peu expérimentés ont tendance à mal exploiter leur classe, il revient au MD de les conseiller sur la meilleure façon d'en tirer parti, sans la dénaturer. Et puis, il y a le cas de l'assassin. Cette profession exerce toujours une attraction irrésistible sur les joueurs aux tendances meurtrières bien affirmées. Une fois pour toute : l'assassin n'est pas qu'un "super-voleur" ! C'est un personnage complexe qui demande beaucoup d'habileté et de réflexion, car sa survie en dépend. Il est effectivement difficile d'imaginer un groupe d'aventuriers normaux qui tolèrerait sans problème la présence d'un assassin. Essayez un peu d'imaginer quelle aurait été l'attitude de l'expédition qui a découvert le tombeau de Toutankhamon si Al Capone en avait fait partie... Un assassin doit toujours posséder, à la fois, une "couverture" crédible et un alibi vraissemblable qui explique sa présence au sein du groupe. Gare au stress !

Il ne faut pas non plus négliger les possibilités offertes par les races. Leur premier intérêt est, bien sûr, de donner aux personnages des compétences supplémentaires (infravision, détection de pièges, etc...), mais elles offrent aussi toutes sortes d'opportunités amusantes en termes de "jeu de rôle". Par exemple, les tempéraments nain et elfique doivent avoir bien des problèmes à coexister, car leurs cultures sont très différentes l'une de l'autre, voire même antagonistes...

Vivent les mondes !

– MD : Vous avez quitté la ville de Marune depuis trois jours à présent, et vous vous rapprochez du Monastère d'Elas-Tikh que vous avez visité voici maintenant... un an je crois ?
– Blaise (consultant fébrilement les notes qu'il a prises lors de parties précédentes) : Onze mois et quatre jours !
– Nathalie (s'adressant en aparté au MD) : Est-ce que les moines savent que c'est moi qui leur ait dérobé leur livre sacré ?
– MD (avec un sourire énigmatique) : Qui sait ?
– Blaise : Allons vite nous recueillir dans l'enceinte de ce lieu de piété !
– Nathalie : Euh...“

Afin de donner d'avantage de cohérence aux scénarios qu'il prépare et qu'il fait jouer, le MD a tout intérêt à les situer dans un contexte géographique précis, même s'il ne veut pas entreprendre une campagne à long terme. Ses joueurs prendront d'autant plus de plaisir à leurs aventures qu'ils évolueront dans un contexte stable et familier, où il est possible -au fil des scénarios- de lier des amitiés ou de se faire des ennemis mortels. Il est possible d'acquérir dans le commerce un monde "prêt à jouer" (tel que celui de Greyhawk de TSR), mais un bon MD aura à coeur de créer le sien. C'est presque facile, il suffit de s'attabler devant une feuille de papier, de choisir une échelle et de laisser voguer son imagination. Quelques minutes de travail suffisent pour faire apparaître une chaine de montagnes, des fleuves, des océans et des forêts. Les agglomérations doivent se trouver à des endroits stratégiques (ex : à l'embouchure d'un fleuve) et un réseau routier doit les relier afin de favoriser les échanges commerciaux. Evitez un foisonnement de détails inutiles : au fur et à mesure de vos parties, vous pourrez imaginer une foule de précisions exotiques (monnaies, religions, coutumes,...) qui ajouteront au charme de votre création. Le monde auquel vous avez donné naissance n'a pas besoin d'être très grand, il lui suffit juste d'être original et cohérent.

L'alignement ne fait pas le paladin !

– MD : Sur le bord de la route, une vieille femme est en train de se faire malmener par deux types à la mine patibulaire.
– Blaise (s'adossant à un arbre) : La pauvre femme !
– Sabine : Je dégaine mon épée et je cours vers les deux brigands !
– Nathalie : Je lui fais un croc en jambe ! Ah, ah, ah !
– Karim et Marc (en choeur) : On les sépare !
– Blaise : Au fait, qu'arrive-t-il à la vieille ?



Profession : Maître de Donjon

Les alignements posent souvent des problèmes quant à leur interprétation. Il n'est pas possible ici de passer en revue leurs significations exactes. Celles-ci sont d'ailleurs largement fonction de l'interprétation personnelle qu'en donne chaque MD. Disons, pour résumer, qu'il est important -sinon indispensable- que chaque joueur respecte l'alignement de son personnage. Il s'agit d'une sorte de règle de conduite qui donne au caractère d'un aventurier une existence propre distincte des traits de personnalité de son joueur. D'un autre côté, l'alignement est une notion à la fois floue et schématique, dont l'application stricte ne suffit pas à donner une réelle "profondeur" à un personnage. Il ne doit pas se limiter à une espèce de caricature psychologique, mais plutôt être le point de départ de l'élaboration d'une personnalité plus complexe et réaliste.
Dans ce domaine, le rôle du MD est triple. En premier lieu, il doit toujours veiller à ce que les alignements des différents personnages d'un même groupe soient compatibles. A défaut d'observer cette recommandation élémentaire, il risque fort d'assister d'entrée de jeu à des conflits internes risquant de dégénérer rapidement. En second lieu, il a pour mission d'inciter les joueurs à respecter l'alignement de leur personnage. Pour cela, il dispose d'un véritable arsenal répressif qui lui est aussi bien fourni par les règles (ex : les conséquences d'un changement d'alignement), que par son statut de maître de jeu (ex : intervention d'un dieu irrité, perte temporaire de pouvoirs, etc...). Mais il vaut mieux ne recourir à ces procédés expéditifs qu'en toute dernière extrémité. La meilleure solution consiste encore à accorder, en fin de partie, une bonification en points d'expérience aux joueurs ayant correctement suivi l'alignement de leurs aventuriers.
Enfin, le MD a également pour tâche de jouer les alignements des PNJ et des monstres (trop souvent oubliés). Cela peut avoir des conséquences importantes sur le déroulement d'une aventure ! Ainsi, par exemple, des créatures chaotiques auront tendance à attaquer sans aucune discipline, alors que d'autres, loyales, suivront une tactique de combat établie avec soin, même si son efficacité dépend beaucoup de leur intelligence...

Plaidoyer pour des monstres vivants

– MD : Dissimulés dans les fourrés, vous observez l'entrée du souterrain où vivent les orcs. Pour l'instant, une centaine de ces créatures sont à l'extérieur, rassemblées autour d'un espace dégagé en terre battue. Elles encouragent deux équipes qui se battent âprement pour la possession d'un ballon ovale.
– Sabine (incrédule) : Pas de guetteurs ? De gardes embusqués ? Ils ne nous attendent pas ?
– MD : Rien en vue...
– Karim (brandissant un parchemin) : Ah, ils jouent ? Eh bien, ils vont voir ce qu'il en coûte de nous ignorer !"

Les MD débutants ont souvent tendance à considérer que les monstres ne sont là que pour distraire les aventuriers. S'ils ne vivent que le court instant d'un combat, pourquoi se préoccuper de leur mode d'existence, après tout ? Cette conception est d'autant plus dangereuse, qu'elle se retrouve dans la structure même des mauvais donjons, ceux qui sont composés de pièces absolument indépendantes les unes des autres. Chaque salle apparait alors comme un petit ensemble autonome comprenant deux éléments standard : un danger et une récompense. Dans ces conditions, l'exploration des lieux se limite à une sorte de "visite de musée" ennuyeuse, le seul élément de surprise résidant dans l'apparition inopinée et aléatoire d'une troupe de monstres errants. Quelle aventure !
En fait, les créatures d'AD&D ne vivent pas seulement dans l'attente de la venue des aventuriers. Elles ont des besoins quotidiens (ex : nourriture, sécurité,...) à satisfaire et doivent posséder un minimum d'organisation. Ainsi, leur habitat doit être adapté à leur mode de vie et aux exigeances de tous les jours (proximité d'un point d'eau, d'un terrain de chasse...). Pas question non plus -pour des raisons évidentes- d'installer un village orc à proximité d'une communauté hobbit !
En concevant un donjon, le MD doit se poser un certain nombre de questions concernant la vie de ses habitants : qui est leur chef ? Quel pacte peut bien unir des créatures souvent disparates ? Où sont stockés les aliments ? Comment s'évacue la fumée des cuisines ? etc... Penser à expliquer ce genre de détails ne peut que renforcer le réalisme des parties. C'est en se posant de telles questions, qu'un MD peut réaliser que le piège diabolique qu'il a installé en plein milieu du couloir le plus fréquenté du donjon, ne peut qu'empoisonner l'existence de ceux qui l'empruntent en permanence !
Et puis, les monstres ont d'autres ambitions dans la vie que de se faire "exécuter" par les aventuriers. Si c'était le cas, les orcs n'existeraient plus depuis longtemps déjà... Le MD doit donc leur donner une chance, en imaginant leurs tactiques et leurs modes de défense. Les gobelins ne sont pas forcément des "débiles profonds", comme le croient trop de joueurs. Bien sûr, les personnages auront plus de difficultés à venir à bout d'adversaires rusés et retors, mais les scénarios n'en seront que plus palpitants !
Suivre ces règles simples permet de créer des scénarios crédibles et dynamiques. Après tout, n'est-ce pas la meilleure manière de rendre une aventure "vivante" ?...

La magie... c'est magique !

– MD : Vous êtes acculés au fond d'un cul-de-sac. Un squelette décharné repose dans un coin. Les trolls arrivent : vous êtes fichus !
– Marc : Je lance un sort de lumière sur le squelette !
– Karim : On tourne le squelette vers les trolls et je fais apparaître un nuage de fumée derrière lui. Grâce à un sort de bruitage, je luis fais dire en troll : "Fuyez mon courroux, mécréants !"
– MD (après un jet de moral désatreux) : Les orcs s'enfuient en hurlant ; vous êtes sauvés !"

La magie est sans aucun doute l'un des aspects les plus intéressants d'AD&D. Souple et très diversifiée, elle permet de multiples combinaisons dont beaucoup de joueurs n'ont même pas idée. Quoiqu'il en soit, certaines règles doivent être strictement respectées.
Avant tout, le MD doit exiger de ses joueurs une connaissance parfaite des sortilèges dont ils disposent (portée, temps d'incantation,...). Les jeteurs de

sorts ne doivent pas non plus négliger les composantes nécessaires à l'efficacité de leurs formules magiques, celles-ci devant impérativement faire partie de leur équipement. En contrepartie, le MD doit connaître parfaitement les effets des sortillèges que ses joueurs -et ses monstres !- sont susceptibles d'employer. Mais, la magie est bien plus qu'un assemblage de données techniques. C'est aussi le moyen d'insuffler au jeu un peu de poésie et de mystère. Comme il s'agit d'un phénomène assez rare, même dans un univers fantastique, le MD doit éviter d'en faire usage à tout propos. Elle est l'apanage -le privilège !- d'une caste déterminée et a tout à gagner à rester "occulte". Le simple lancement d'un sort "Augure" peut ainsi donner lieu à un cérémonial des plus impressionnants pour les néophytes...

T'as pas mille pièces d'or ?

– Marc : A la fin de l'aventure, moi je construis un nouveau temple.

– Blaise (examinant sa "vorpale" d'un air songeur) : Aaah, la pauvreté...

– Sabine : Plains-toi ! Ces écorcheurs de banquiers me roulent toujours sur le taux de change de l'or et des gemmes !

– Nathalie : Quelqu'un a parlé d'or ?...

Rappelons que les trésors doivent toujours être gardés par des monstres/pièges/énigmes d'un niveau correspondant à leur valeur. Ce dosage entre danger et récompense est la condition sine-qua-non d'un jeu équilibré. Si le MD ne veut pas se retrouver avec une troupe de joueurs indisciplinés et surpuissants, il doit faire très attention à ce genre de choses...

Grosso modo, les trésors peuvent être divisés en deux groupes : les richesses proprement dites et les objets magiques.

A propos de l'or, il est indispensable de rappeler quelques évidences :

– L'or pèse lourd ! Afin d'éviter toute aberration (ex : un aventurier transportant 30000 PO !). il suffit de se rappeler qu'une pièce d'or faisant environ 50 grammes, un homme normal peut porter au maximun 1500 pièces, ce qui est déjà beaucoup ! N'oubliez pas non plus, qu'un homme surchargé marche moins vite et peut avoir quelques problèmes pour se battre...

– L'or est précieux ! Imaginez le décalage qui existe entre le train de vie des aventuriers et celui des paysans et des artisans qu'ils côtoient et qui se contentent d'un revenu *annuel* de quelques pièces d'or : de quoi exciter bien des convoitises... Même si ce décalage est inévitable (il est normal que des personnages de haut niveau soient argentés), il existe des moyens pour limiter une escalade trop irréaliste. Il suffit d'appliquer strictement les règles concernant le financement des passages de niveaux, ou encore d'exiger que les joueurs tiennent une comptabilité précise des dépenses de leur personnage. Il faut bien vivre, non ?

– L'or se change ! Comme il est lassant de se promener en permanence avec une escarcelle trop rebondie, le MD peut inviter ses joueurs à troquer leur or contre des gemmes ou des lettres de change. Cette dernière pratique était d'ailleurs chose courante au Moyen-Age.

A propos des objets magiques, quelques remarques s'imposent également. En règle générale, ils peuvent être divisés en trois groupes distincts :

– Ceux qui ne doivent servir que dans le cadre d'un scénario déterminé (ex : une amulette particulière).

– Ceux qui ont une durée/capacité de fonctionnement limitée (ex : une potion).

– Ceux qui peuvent être utilisés en permanence (ex : une épée).

C'est cette dernière catégorie qui est la plus dangereuse pour l'équilibre du jeu. Quand il place un objet de ce type dans un donjon, le MD doit faire très attention, car ses joueurs pourront s'en servir pendant de nombreuses parties à venir ! Quoi qu'il en soit, considérons comme raisonnable qu'un personnage puisse acquérir un objet magique permanent tous les deux niveaux. Enfin, rappelons que la nature réelle d'un objet magique ne se révèle qu'à l'usage et que certains d'entre-eux nécessitent un mot de commandement pour être activés. Ce n'est pas le tout d'avoir un tel objet, encore faut-il savoir s'en servir...

Vulnerant omnes, ultima necat

– Sabine : Au fait, quelle heure est-il ?

– MD : Euuuh...

La citation latine du titre n'est pas là pour faire joli (encore que...), mais pour rappeler que le temps existe, même si peu de MD s'en préoccupent. Il est vrai que bien souvent, il suffit de faire appel au bon sens pour résoudre ce problème. D'ailleurs, à moins d'emporter un sablier, les aventuriers en sont eux-mêmes réduits à faire des approximations (ex : "Un peu après le lever du soleil", "Vers le milieu du jour", etc...).

Dans AD&D, la meilleure méthode pour apprécier le temps qui s'écoule dans le monde du jeu, consiste à prendre en compte les distances parcourues. Ainsi en extérieurs, si les personnages parcourent 120 kilomètres à cheval, cela leur prend logiquement trois jours.

Dans un donjon, la même méthode est applicable, mais elle est un peu plus complexe. En effet, pour chaque aventurier, selon sa classe, sa race et le matériel qu'il transporte, on peut savoir la distance maximum qu'il parcourt en un tour de dix minutes. Le MD n'a donc qu'à considérer que le groupe de personnages ne peut pas aller à une vitesse supérieure à celle de son membre le plus lent. Il n'a plus qu'à se munir d'une feuille quadrillée en haut de laquelle il notera l'heure d'entrée dans le donjon. Puis, chaque fois que les personnages se déplacent d'une distance correspondant à la vitesse du groupe par tour (ex : 60"), il cochera une case. Résultat : en additionnant à l'heure d'entrée, le nombre de tours (multiplié par 10 minutes, of course !) passé dans le donjon, le MD saura exactement quelle heure il est. C.Q.F.D. ! ! !

Pendant les combats, il est également extrêmement important de tenir un décompte précis des rounds écoulés, ne serait-ce que pour résoudre les problèmes posés par la durée des sorts, la perte de points de vie chez les personnages inconscients, etc... Ici aussi, le papier quadrillé peut être utile : prévoyez un espace "rounds" sur la feuille précédemment décrite et cochez une case chaque fois qu'un round de combat a eu lieu.

A plus grande échelle, le MD a tout intérêt à tenir à jour une chronologie exacte lui permettant de suivre l'évolution et le vieillissement des personnages.

A propos d'expérience...

– MD : Vous recevez chacun 2500 points d'expérience.

– Blaise : C'est pas juste ! Je me tape tout le boulot, et j'ai seulement droit au même nombre de points que Karim qui ne se bat jamais !

– Karim : Ah oui ? Et mes sorts alors ? T'es bien content quand je les lance ! Tu voudrais peut-être que je me batte avec mes dents ?

Allez, pas d'hypocrisie, le but avoué de n'importe quel joueur est de voir son personnage passer au niveau supérieur. Comment faire ? En amassant des points d'expérience ! Et comment gagne-t-on des points d'expérience ? En tuant des monstres et en trouvant des trésors !

Les limites de ce système sont évidentes, puisqu'il pousse les joueurs à pratiquer le meurtre et le pillage à grande échelle. Fort heureusement, la règle peut être "adaptée". Ainsi, le MD peut attribuer une certaine quantité de points d'expérience à ceux qui ont accompli une mission avec succès, ou au joueur ayant particulièrement bien interprété son personnage . Si, par exemple, Blaise (le paladin) a refusé que l'on profane la sépulture d'un roi nain, il mérite une bonification !

En faisant preuve d'initiatives de ce genre, le MD parvient alors à briser la sacro-sainte trilogie monstre/trésor/ points d'expérience, qui a causé un tort considérable au plus ancien des jeux de rôle en le schématisant à outrance...

Puisqu'il faut conclure...

Répétons-le, il n'est pas facile d'être Maître de Donjon ! Ecoutez les conseils et les critiques des joueurs, regardez d'autres maîtres en action : c'est ainsi qu'on progresse. Il faut un peu de persévérance pour devenir un dieu... même dans un univers imaginaire !

Denis Beck

Illustration : Didier Guiserix






POUR LES JOUEURS AVERTIS
librairie - galerie
disques - jeux
le cercle
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES
JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00
10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE
MARDI


MEME LES TROLLS FONT
TRAVAILLER LEURS...
cellules
grises
au
Centre Commercial
Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74
JEUX DE ROLE
ACCESSOIRES
FIGURINES
WARGAMES
CASSE TETE
JEUX DE SOCIETE
JEUX D'ECHECS
RAPHAEL


LA BOUTIQUE
DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE,
HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE,
SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE,
LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE,
SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE,
ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE,
MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE,
PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,
L'UNIQUE
L'ECLECTIQUE
TOUS LES JEUX
SPECIALISTE S.F. et B.D.
FIGURINES
GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE
TEL. : 42.83.52.23
HIC!
RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES
ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)

L'héraldique

Le langage des blasons

"Nul ne connaissait l'identité de ce chevalier qui joutait de si belle façon depuis le début du tournoi... Les hérauts, déconcertés, cherchaient à se remémorer qui pouvait bien porter de gueules à l'ours d'or armé de sable, et durent finalement avouer leur incompétence au roi Arthur. Cela ne pouvait être sire Lancelot, qui pour une fois portait ses armes, d'argent à trois bandes de gueules. Gauvain, excédé par les prouesses de l'inconnu, décida alors de le défier pour l'obliger à révéler son nom. La foule de Camelot acclama le champion du roi quand il avança dans la lice, armé de son écu de pourpre à l'aigle bicéphale d'or becquée et membrée d'azur..."

L'art et le langage héraldiques semblent toujours ésotériques, mais sont en fait très simples quand les principes essentiels ont été appris. Les quelques explications et suggestions suivantes vous aideront, je l'espère, à composer de magnifiques blasons que vos personnages porteront fièrement au cours de leurs aventures. Un chevalier de la Table Ronde, un paladin d'heroic fantasy mais aussi un marquis de la cour du roi Louis XIII se doivent de connaître les armes de leur famille. Elles sont presque aussi importantes que le titre de noblesse ! Les personnages non-joueurs seront d'autant plus "haut en couleurs" si vous les dotez d'un blason. Le fameux chevalier noir de nombreuses légendes portant de sable plain ne me contredira pas...

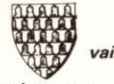
Comment composer son blason

L'héraldique, ou science des blasons, est née sur les champs de bataille du Moyen-Age. Dans un combat, il est vital de pouvoir distinguer ses amis de ses ennemis... et les uniformes n'existaient pas encore. Le chevalier dont le visage est caché par le heaume pouvait ainsi être identifié grâce à la décoration de son écu. Cet emblème distinctif devait rester simple et frappant afin d'être immédiatement reconnu de loin. Quelques couleurs et figures nettes furent alors choisies, ainsi que la manière de les associer. Ces contraintes, définies pour conserver une bonne lisibilité des armes, respectent aussi les règles de l'esthétique, et permettent de créer les blasons les plus beaux.

Un détail de langage : les mots *armes, armoiries* et *blason* sont synonymes, mais le premier terme reste le plus correct.

Les teintes ou *émaux* utilisés en héraldique sont peu nombreux, et ne sont jamais ombrés, nuancés ou mélangés. L'or (doré ou jaune) et l'argent (argenté ou blanc) constituent les *métaux*. L'azur (bleu), le gueules (rouge), le sable (noir), le sinople (vert), le pourpre (violacé) et très rarement la carnation (couleur chair), l'orangé et le tenné (brun) constituent les *couleurs*. La règle fondamentale impose qu'il ne faut pas mettre "métal sur métal" ni "couleur sur couleur". Ainsi, il est impossible de placer côte à côte l'azur et le gueules, ou l'or et l'argent. Une exception est autorisée pour de toutes petites pièces, comme la langue ou les griffes d'un animal, ou si le blason est constitué de trois teintes. Si cette règle est transgressée, on parle de *fausses armes* ou *d'armes à enquerre*. S'ajoutent deux *fourrures*, l'hermine et le vair, et leurs variantes. Elles sont dites amphibies et peuvent s'associer avec les couleurs ou les métaux, et même entre elles.

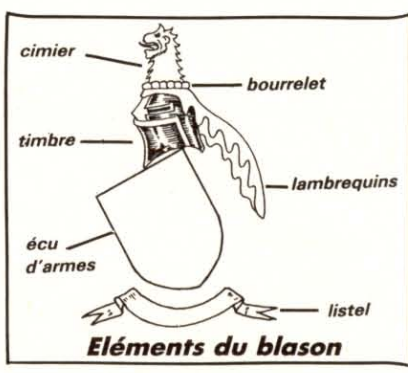

hermine


vair

Les armes les plus simples sont toujours considérées comme les plus belles car ce sont les plus anciennes, mais aussi les plus nettes à l'oeil et se reconnaissant de loin.

Les armes sont représentées sur un écu, portant un certain nombre d'ornements extérieurs. Les *lambrequins* et le *bourrelet* (le couvre-nuque de tissu et sa fixation), sont peints du métal fondamental et de la couleur principale du blason. Le bourrelet est remplacé par une couronne d'or dans les armoiries d'un roi. Le heaume surmontant l'écu est appelé *timbre*, et peut prendre diverses formes. Un *listel* portant la devise du chevalier est finalement placé sous l'écu.

Le cimier et la devise sont choisis sans aucune contrainte, si ce n'est celle du bon goût et de la beauté. Toute votre fantaisie peut s'exprimer librement...



Eléments du blason

Les dames doivent porter leurs armes sur un simple écu en losange ou de forme ovale, sans timbre, ni cimier ni lambrequins. Même Jeanne d'Arc, qui gagna sa bannière, ne porta pas l'écu de bataille.

Il est impossible de donner dans le cadre de cet article toutes les façons de composer un blason, de citer in extenso les animaux, partitions et symboles utilisés en héraldique. Il faudrait un livre entier pour épuiser ce sujet passionnant. Les joueurs de Légendes de la Table Ronde trouveront dans le livret de civilisation des planches décrivant les différentes partitions et principaux pièces et meubles du blason. Si vous souhaitez approfondir ce domaine, il existe de très beaux ouvrages sur l'héraldique, mais le livret *Le Blason* de la collection Que sais-je ? (Presses universitaires de France) vous livrera pour un prix modeste la majeure partie des secrets de cet art.

Comment choisir son blason

Quand vous saisissez votre crayon pour dessiner les armes de votre personnage se pose souvent un problème crucial : que choisir comme emblème ?

Le blason d'un personnage peut avoir plusieurs origines. Chacune porte un nom particulier qui l'explique, et vous servira de source d'inspiration. De plus les *brisures* (variantes) permettent de reconnaître les différents membres d'une famille, qui n'ont pas le droit de porter des armes identiques. Ce système de variation vous sera très utile si vous jouez des personnages d'une même famille, et surtout pour les personnages non-joueurs les plus importants de votre monde imaginaire.

N'oubliez pas qu'il n'est pas nécessaire d'avoir du "sang bleu" pour posséder un blason. Les bourgeois, les corporations



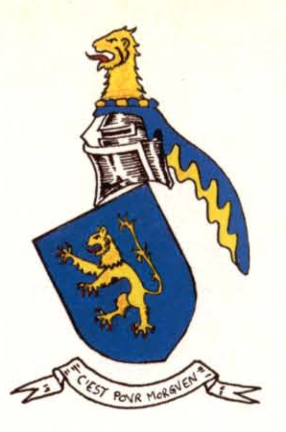
Léodegan

● De sable au léopard d'or, armé et lampassé de gueules.
● Une tête de léopard d'or, lampassé de gueules.
ASSES TOST



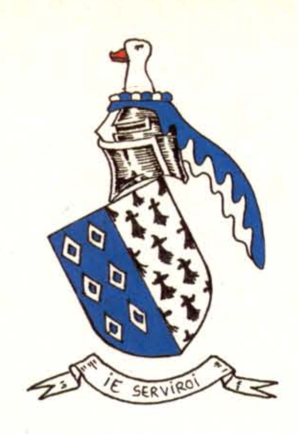
Gringalas le Fort

● De sable à la licorne d'argent encornée d'azur.
● Une tête de licorne d'argent.
DV TOVT SAVVAIGE



Yvain, le Chevalier au Lion

● D'azur au lion d'or, armé et lampassé de gueules.
● Une tête d'or, lampassée de gueules.
C'EST POVR MORGVEN



Aliblel

● Parti, au premier d'azur à six macles d'argent, au second d'hermine plain.
● Une tête d'autruche d'argent, becquée de gueules.
I E SERVIROI

de métier du Moyen-Age, et même certaines villes ont eux aussi leurs armes...

– **Les armes parlantes** (terme français) **ou chantantes** (terme anglais) sont choisies pour exprimer le nom de celui qui les porte. Ainsi, le Chevalier Synados des Sept Fontaines porte *d'azur semé de gouttes d'argent*, et son cimier est une fontaine. Quelquefois, il s'agit même d'un rébus...les Montfaucon ont pour blason un faucon sur un mont. Il arrive même que l'effet contraire se produise et que le nom dérive du blason !

– **Les armes allusives** font référence à un exploit ou à un fait d'armes extraordinaire du possesseur du blason. Ainsi, Yvain porte *d'azur au lion d'or armé et lampassé de gueules*, en souvenir du lion qu'il sauva d'un serpent monstrueux et qui devint son ami. De même, les armes de Lancelot, *d'argent à trois bandes de gueules*, rappelent l'écu merveilleux qui lui donna la force de trois hommes quand il conquit la Douloureuse Garde. Si vous inventez les armes de votre personnage au moment de sa création, il vous faudra imaginer les exploits de son père. Par contre, s'il reçoit des armoiries après avoir vécu quelques aventures, vous pourrez les inventer pour rappeler un exploit qu'il aura accompli. Ainsi, il vaut mieux quelquefois attendre un peu pour composer un blason qui définira parfaitement un personnage.

– **Les armes de dévotion** rappelent un saint, un pélerinage ou un aspect divin, et sont choisies pour exprimer la fidélité envers Dieu. Galaad est un exemple parfait, et porte *d'argent à la croix de gueules*.

– **Les armes de compagnonnage** proviennent de l'association de combattants sur le champ de bataille. Le chevalier banneret rassemble ses troupes sous sa bannière et les hommes à sa charge portent en principe ses armes sur leur cotte et leur écu. Quand les armes devinrent héréditaires, les combattants transmirent à leurs descendants le blason qu'ils avaient l'habitude de porter à la bataille, avec une brisure. Les vassaux incorporent ainsi les armes de leur suzerain sur leur blason, et l'on peut alors parler de véritables armes de clan.

– **Les armes allégoriques** portent des éléments symboliques. Une colombe peut évoquer un ami fidèle, la corne d'abondance la richesse, la couronne la royauté. Le roi Arthur porte donc *d'azur aux trois couronnes d'or.*



Guenièvre

● De gueules à la bande d'argent chargée de trois croissants d'azur.

– **Les armes de prétention** sont les armes d'une famille ou d'un fief que l'on prend pour indiquer soit que l'on prétend descendre de la famille, soit que l'on a des prétentions à l'héritage du territoire. Cela peut donner naissance à des conflits importants. Souvenez-vous de la guerre de cent ans quand les Anglais arboraient sur leur blason les fleurs de lys des Capétiens au côté de leurs trois léopards.

– **Les armes de concession** sont signe de la reconnaissance ou de la protection d'un souverain. Celui-ci accorde le droit de porter un symbole de son propre blason, en augmentation sur les armoiries de celui qu'il veut honorer.

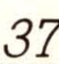
Quelquefois, les armes reçoivent certaines modifications qui ne sont pas du goût de leur propriétaire. Cette altération déshonorante s'appelle **diffamation**. Le chevalier qui arbore un lion couard, à la queue passant entre les jambes, n'a pas dû faire preuve de beaucoup de courage dans une bataille...

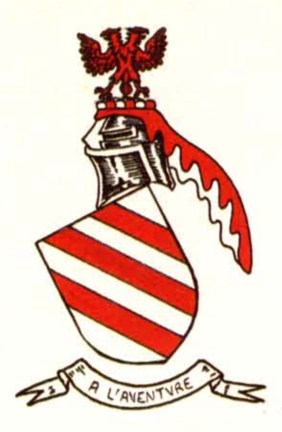
– **Les brisures** permettent de distinguer par des variations les membres d'une même famille, en conservant l'essentiel du blason familial. Seul le chef de famille, chef de nom et d'armes, a le droit de porter *armes pleines*, sans modification. Les cadets, et même le fils ainé jusqu'à ce qu'il ait hérité, doivent briser leurs armes d'un signe distinctif. Par contre, les femmes et les clercs (personne ayant reçu les ordres mineurs et portant la tonsure ; il ne s'agit pas de la classe de personnage de AD&D), ne combattant pas et n'ayant pas besoin de ce fait de se distinguer sous l'armure, sont dispensés de briser et portent les mêmes armes que leur père ou leur mari. Une des façons les plus simples de briser est le changement de couleur. On peut aussi conserver les émaux et changer le motif, ou modifier la disposition des lignes pour un blason géométrique. Le nombre de meubles (objets figurant sur l'écu) peut être augmenté ou diminué, leur disposition changée. Un détail est quelquefois supprimé ou ajouté. Mais on utilisait le plus souvent les brisures au sens strict : le lambel à trois pendants porté en chef, réservé à l'héritier, la cotice brochant sur le blason d'origine, la bordure, quelquefois engrelée ou dentelée. La brisure de bâtardise est souvent une barre.

En Angleterre, le système de brisures est très codifié et précis, selon l'ordre de naissance : un lambel pour le fils ainé, un croissant pour le second (évoquant la croisade), une molette pour le troisième (la chevalerie), un martinet (d'Europe ou d'Afrique ?) pour le quatrième (le voyage

Faites votre blason !

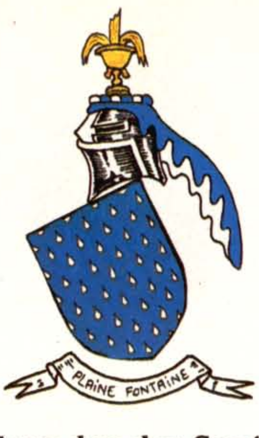
Que vous jouiez "fantasy" ou historique, ne laissez pas l'écu de votre feuille de personnage en blanc, ou pire, griffoné d'icônes vides de sens ou hérétiques !





Ban de Benoïc

● D'argent à trois bandes de gueules.
● Une aigle bicéphale de gueules.
A L'AVENTVRE



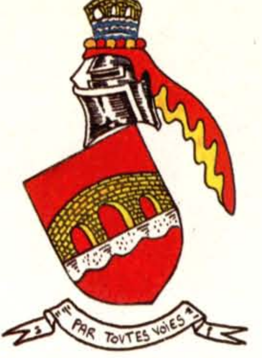
Synados des Sept Fontaines

● D'azur semé de gouttes d'argent.
● Une fontaine d'or.
PLAINE FONTAINE



Gauvain

● De pourpre à l'aigle bicéphale d'or, becquée et membrée d'azur.
● Une aigle d'or issante, becquée d'azur.
ORCANIE ORCANIE

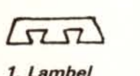


Le Chevalier des Sept Voies

● De gueules au pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière d'argent.
● Un pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière ondée d'argent et d'azur.
PAR TOVTES VOIS

outre-mer), un annelet pour le cinquième (l'alliance avec une héritière), une fleur de lys pour le sixième (l'établissement en France), une rose pour le septième, une croix ancrée pour le huitième, un octefeuille pour le neuvième.

Brisures anglaises



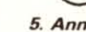
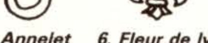



1. Lambel *2. Croissant* *3. Molette*





4. Martinet *5. Annelet* *6. Fleur de lys*




7. Rose *8. Croix ancrée* *9. Octefeuille*

Les chevaliers de la Table Ronde utilisaient rarement les brisures traditionnelles. Prenons par exemple la famille de Lancelot du Lac, largement illustrée. Voici son arbre généalogique et les blasons qui l'accompagnent. Observez les différences et les similitudes quand le fils aîné prend les armes de son père...

– **La devise** peut être un jeu de mot sur le nom du propriétaire, un rappel de sa patrie d'origine, un rébus paraphrasant les armes, une affirmation, une invocation pieuse, une citation de l'écriture, une phrase énigmatique. Elle peut être rédigée dans la langue du pays ou en latin.

– **Le cimier** reproduit souvent une figure de l'écu dans un même métal, ou est totalement fantaisiste. Son origine peut être aussi diverse que celle du blason.

Comment décrire son blason

Le langage héraldique est très particulier, et créera tout de suite une certaine atmosphère dans vos descriptions. Très précis, il permet avec une simple phrase de décrire sans erreur un blason, en utilisant le moins de mots possible.

L'écu se regarde comme une figure humaine, son côté *dextre* est à notre gauche et son côté *senestre* à droite. On suppose que l'écu est tenu par le chevalier qui vous fait face. Le haut s'appelle le *chef*, le centre *coeur* ou *âbime* et la partie basse *pointe*. Il se "lit" de chef en pointe, et de dextre à senestre.

L'écu peut être divisé en parties de couleurs différentes, ce sont les partitions. Il peut être chargé de meubles ou de pièces géométriques. Les pièces géométriques les plus simples sont appelées pièces honorables, car elles sont portées par les maisons les plus anciennes et les plus illustres.

On commence toujours par énoncer le champ de l'écu, la couleur de fond ("d'azur"). Puis on indique les charges principales ("d'azur au chevron d'or"), et les pièces qui les surchargent ("chargée de"). Ensuite, les pièces qui l'accompagnent, en précisant leur nombre, leur place sur le champ de l'écu et le sens dans lequel elles sont posées. Les pièces et les meubles peuvent comporter des détails, qui seront eux aussi notés ("croix alésée", "lion couronné, armé ou lampassé"). Les armes sont *portées* par leur propriétaire. Ainsi, Gauvain *porte de pourpre à l'aigle bicéphale d'or becquée et membrée d'azur.*

La planche en couleurs vous présente les armes de quelques chevaliers de la Table Ronde. La description qui accompagne chacun d'entre eux vous donne des exemples de lecture, ainsi que de composition de blason. Remarquez les armoiries de Guenièvre qui, étrangement, ne porte pas le blason de son père Léodegan, ni celui de son époux le roi Arthur Pendragon.

Comment utiliser l'héraldique dans le jeu ou

Les Mini Scénarios
Les INSTANTANES de CB
à développement rapide

L'existence des blasons a donné lieu à de nombreuses situations tragiques ou cocasses dans les légendes des chevaliers de la Table Ronde. Elles peuvent vous inspirer de nombreux scénarios, où le goût du panache et l'esprit chevaleresque seront à l'honneur...

● Ainsi, au cours de la quête du Graal, tous les chevaliers avaient juré de ne reçevoir aucun secours tant que durerait leur voyage. Mais après quelques mois, les combats et les intempéries aidant, les boucliers peints aux armes de leur propriétaire étaient dans un piteux état et devenus illisibles. Toutes les méprises étaient alors possibles... Gauvain, le neveu du roi Arthur, rencontra dans une clairière un "fer-vêtu" à l'aspect belliqueux, et le défia sans plus attendre. Hélas, au cours du combat qui s'ensuivit, il tua monseigneur Yvain le Grand, chevalier de la Table Ronde et son plus cher ami.

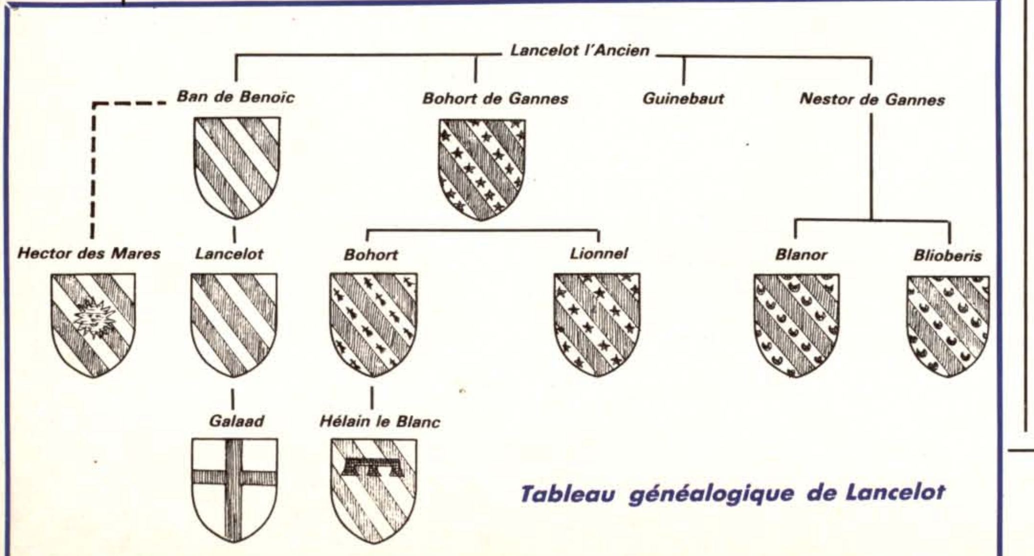
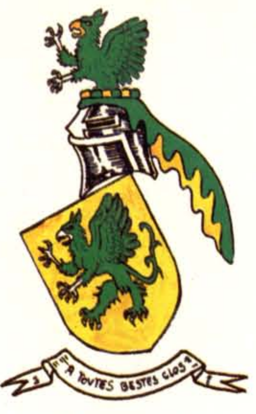
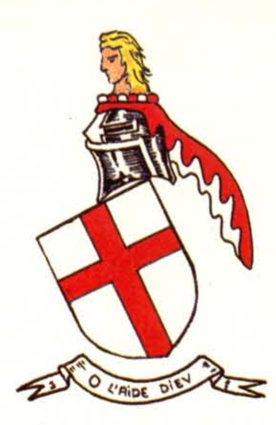


Tableau généalogique de Lancelot



Armond

● D'or au griffon de sinople, armé, becqué et membré d'argent.
● Un griffon issant de sinople, becqué d'or.
A TOVTES BESTES CLOS



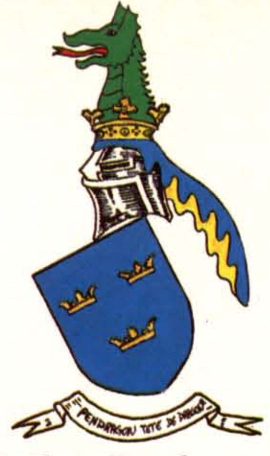
Galaad

● D'argent à la croix de gueules.
● Une tête de jeune fille au naturel chevelée d'or.
O L'AIDE DIEV



Ariohan

● D'argent au dragon de sable, armé et lampassé de gueules.
● Un dragon issant de sable, lampassé de gueules.
MARTEIZE



Arthur Pendragon

● D'azur à trois couronnes d'or.
● Une tête de dragon de sinople, lampassée de gueules, issant d'une couronne d'or.
PENDRAGON TETE DE DRAGON

● Quoi de plus désagréable pour un chevalier que de réaliser que ses belles armoiries sont déjà portées par un autre... Ce genre de situation ne s'arrange jamais à l'amiable, et seul un duel permet de résoudre le conflit. Le vainqueur s'approprie alors en toute légitimité les armes du vaincu. Ce dernier n'a plus qu'à en assumer d'autres, ou à les reconquérir par un nouveau défi. Si vous voulez "voler" le superbe blason de votre meilleur ennemi, vous savez ce qu'il vous reste à faire... et le risque que vous prenez !

● Il arrive souvent que certains chevaliers portent des armes anonymes pour ne pas être reconnus, dans un tournoi par exemple. Lancelot était coutumier du fait, car ses prouesses l'avaient rendu si célèbre que personne ne voulait jouter contre lui s'il se présentait sous ses armes personnelles ! De même, un chevalier recouvre quelquefois d'une housse l'écu porté par sa monture s'il désire passer inaperçu. Quoique ce genre de conduite ne soit pas vraiment signe d'une conscience tranquille...

● Lors des tournois, les heaumes des participants munis de leur cimier sont généralement exposés quelques heures avant le début des combats. Lors de *la montre des heaumes*, les dames peuvent désigner le couvre-chef d'un chevalier qui les a outragé par ses paroles, et obliger son propriétaire à s'amender sous peine d'expulsion du tournoi. Cette coutume permet aussi de sélectionner des tournoyeurs, et de chasser tous les indésirables et autres félons. Son heaume est alors jeté dehors sans autre cérémonie.

Bibliographie

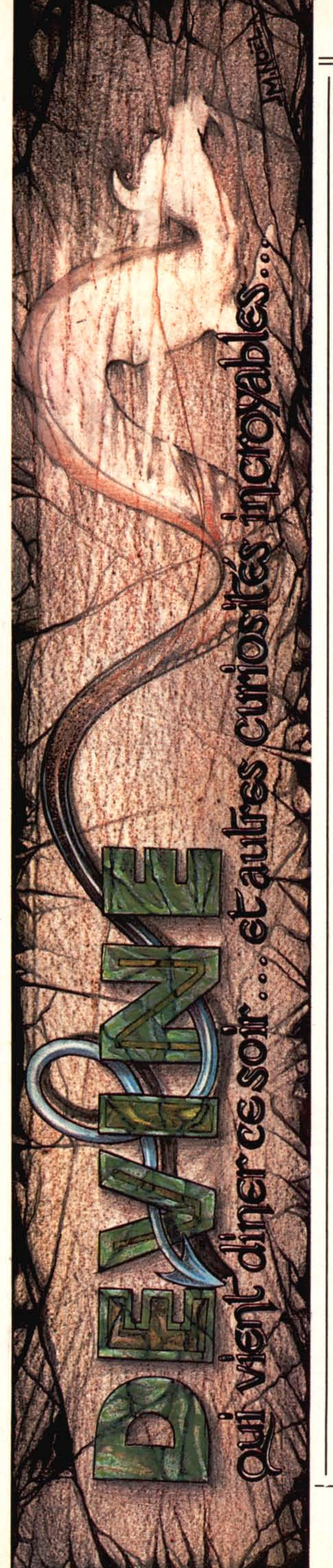
– **Le Blason**. *Geneviève d'Haucourt et Georges Durivault. Collection Que sais-je. Editeur : Presses universitaires de France.*
– **Guide du blason**. *Fernand Bartholoni. Editeur : Stock.*
– **Armorial des chevaliers de la Table Ronde**. *Michel Pastoureau. Editeur : Le Léopard d'Or.*
– **Nouveau guide de l'héraldique**. *Pierre Joubert. Editeur : Ouest France.*
– **Le grand livre de l'héraldique**. *Ottfried Neubecker. Editeur : Bordas. Un livre un peu cher mais superbe, et extrêmement complet.*

Texte et dessins
Anne Vétillard

GLOSSAIRE

Ce mini-glossaire contient un choix de termes héraldiques, qui vous permettra de décrire les blasons plus facilement. N'oubliez pas que cette liste est bien loin d'être complète...

abîme : centre de l'écu.
accolé : se dit de figures posées l'une à côté de l'autre et se touchant.
ailé : qualifie l'émail des ailes d'un animal
ajouré : bâtiment dont les fenêtres et ouvertures sont d'un autre émail ou laissent voir le champ.
allumé : qualifie l'émail d'un oeil.
ancorné : qualifie l'émail d'une corne.
argent : argenté ou blanc.
armé : qualifie l'émail des griffes (lion, aigle), des fers ou des pointes (flèches, lances).
arraché : qualifie les végétaux dont les racines sont visibles, ou les têtes et membres qui ne sont pas coupés net.
azur : bleu.
becqué : qualifie l'émail du bec d'un oiseau.
bourrelet : torsade de tissu aux émaux de l'écu, placée sur le heaume pour dissimuler la fixation du cimier et des lambrequins.
brochant : qui recouvre une autre figure.
champ : la surface de l'écu, la couleur de fond.
chargé : se dit d'une pièce sur laquelle une autre est posée.
chef : haut de l'écu.
chevelé : qualifie l'émail des cheveux.
cimier : ornement extérieur fixé sur le heaume, et de forme diverse.
coeur : centre de l'écu.
colleté : qualifie l'émail d'un collier (sur un animal ou un heaume).
contourné : tourné vers senestre.
cotice : bande étroite traversant diagonalement l'écu.
couronné : qualifie l'émail d'une couronne, ou précisant que la figure porte une couronne.
défendu : qualifie l'émail des défenses d'un sanglier ou d'un éléphant.
écaillé : qualifie l'émail des écailles d'un poisson.
emmanché : qualifie l'émail des manches d'une figure.
éployé : les ailes étendues.
essorant : se dit d'oiseaux prenant leur essor.
ferré : qualifie l'émail d'un fer à cheval.
figure : voir meuble.
garni : qualifie l'émail de la garde et de la poignée d'une épée.
gueules : rouge.
habillé : qualifie l'émail des voiles d'un navire.
issant : se dit de figures d'animaux qui ne présentent que la partie supérieure du corps, et paraissent sortir directement de la pièce ou du champ de l'écu.
lambrequins : ornement extérieur. Un morceau d'étoffe en lambeaux attaché au heaume.
lampassé : qualifie l'émail de la langue d'un animal.
listel : banderole sur laquelle figure la devise du chevalier.
membré : terme qualifiant l'émail des serres ou des membres d'un animal.
meuble : nom de tout objet figuré sur l'écu.
naturel (au) : représenté dans ses couleurs naturelles.
ondé : légèrement ondulé.
onglé : qualifie l'émail des ongles, des sabots.
or : doré ou jaune.
partition : partie de l'écu d'une couleur différente des autres.
pommeté : terminé par de petites boules, comme pour le pommeau d'une épée.
posé en : mis dans le sens de. Ce terme indique l'orientation d'une figure.
pourpre : violacé.
rampant : animal dressé sur une patte de derrière et levant les trois autres. Les griffes sont généralement représentées, et la queue relevée à l'arrière et enroulée.
ravissant : le terme "rampant" pour un loup.
sable : noir.
semé : chargé de petites figures, sans nombre déterminé. Elles sont coupées sur les bords de l'écu, et il est donc impossible de les compter.
sinople : vert.
tenné : brun.
timbre : coiffure ou insigne placé au-dessus de l'écu (heaume, couronne, mitre, chapeau).
vêtu : terme qualifiant l'émail d'un vêtement ou précisant qu'une figure est habillée.





Messieurs et gentes dames,

Moi, Fwouinn-le-Parcheminé, ami des pierres, des animaux et des écritures, ayant rencontré mon vieil ami Zormilius en la bonne taverne du [redacted] ai moultement argumenté sur les merveilles du monde et des connaissances d'icelui, tant qu'à la fin mon ami me convainquit de vous faire copie de certains documents propres à enthousiasmer vos esprits, faire bondir vos coeurs et élever vos intelligences. Car en ce crépuscule de mon existence, bien rares sont les secrets, écrits ou non, que je ne puisse apprendre, et bien rares aussi les puissances à même de me nuire pour ces révélations, hormis ma propre conscience.

Adonc, rendu euphorique sans doute par les délicieux breuvages de la taverne du [redacted] j'ai bel et bien pris l'engagement de vous fournir dans les semaines qui viennent bien plus que des descriptions de créatures, mais aussi secrets et recettes à l'usage des valeureux inconscients happés par le souffle de l'aventure et du voyage. En cette missive, et je ne le répèterais point deux fois, je me dois d'avouer l'un des mes petits défauts, avec l'hydromel : il peut m'arriver, rarement, de mentir un peu. Voilà ; que ceux qui n'ont pas entendu en restent ignorants.

Fwouinn-le-Parcheminé
dit aussi *Gratte-Chemins*

Les Marais de la Possession

Un jour que la bière coulait à grands flots dans mes veines, j'entendis mon voisin de table parler de se rendre dans les Marais du Long Détour.

– Attention, lui dis-je, attention aux Marais de la Possession. Ils savent se défendre contre les intrus.

– Quoi donc, vieux fou, de quoi parles-tu ? me lança-t-il, l'air hargneux.

Evidemment, ce petit présomptueux était trop jeune pour se souvenir du vieux nom des marais, datant de l'époque de la colonisation. Bien-sûr, je ne les ai pas moi-même connus à cette époque, mais je tiens ces trois récits d'une source authentique : l'arrière grand-père du cousin de mon épicier.

En ce temps reculé, il ne faisait pas bon de se rendre au sud de Laelith. Et l'on murmure que ces monstres n'ont pas été tous exterminés.

Les Bérets Rouges

Le plus difficile était d'échapper tout d'abord aux affreux bérets rouges. C'est ainsi que l'on appelle ces petits lutins sournois, au regard fuyant, aux doigts crochus. Leur nom vient d'une bizarre protubérance rougeâtre sur l'arrière de leur crâne. Méchants et vicieux, ces affreux se repaissent non seulement de racines, mais aussi des pensées des humains.

Lorsqu'un béret rouge attaque, il préfère tomber d'un arbre. Dès que sa protubérance est à moins d'un bras du crâne de l'assailli, celui-ci subit une attaque mentale. En cas de réussite, l'esprit de la victime passe dans le "sac" du monstre, et ce qui s'y trouvait prend possession du corps désormais libre.

Pendant son séjour, la victime ne se rend compte de rien, elle vit une espèce de rêve. Le plus gros problème est que les bérets rouges, bien que préférant les humains, s'attaquent parfois à des ani-

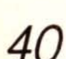


maux ou des monstres. La victime peut donc se trouver plus tard transférée dans un corps complètement étranger. Elle ne garde alors que ses caractéristiques mentales.

La Brume de l'Esprit

Mais enfin, il est toujours possible d'éviter des lutins ou de leur taper dessus. Non, le vrai problème est d'éviter la moindre blessure, ne serait-ce que l'égratignure d'une ronce. Car alors la porte est ouverte à la brume de l'esprit. Cet être immatériel se cache souvent dans les marais, où il se confond avec les brouillards environnants. Il profite de la moindre blessure pour tenter de s'introduire dans le corps de sa victime.

Celle-ci sent alors peu à peu qu'elle perd le contrôle de ces membres. Par contre, son esprit reste tout à fait libre,mais ne peut plus rien sur les muscles (que ce soit pour bouger, mais aussi pour parler, se nourrir). La brume de l'esprit va alors se servir du corps pour se déplacer, jusqu'à ce que celui-ci soit trop usé, ou qu'une





nouvelle victime se présente, en meilleure forme. Dans ce cas, la brume fera se battre le possédé, mais vu son inexpérience en combat, la victime se battra comme un zombi. Une fois que la brume est partie, si le corps est encore utilisable, le possédé en retrouvera plein contrôle. Dans le cas de la brume, comme dans celui des bérets rouges, on peut lutter contre la possession en faisant un *Exorcisme*. L'esprit captif reviendra alors dans un corps ou en reprendra le contrôle. Pour la brume, il faut disposer d'un petit animal que l'on blessera pour fournir un nouveau réceptacle.



Les Fruits Racines de l'arbre Jujah

Il y a dans ces marais de nombreuses lianes, mousses, arbustes. Mais parmi les plus dangereux sont les fruits racines de l'arbre Jujah. Leur bel aspect vert, leur forme de pomme, tout inspire la confiance. Et le fait qu'en avaler un guérit instantanément toutes les maladies et blessures ne fait que le confirmer. Mais à chaque nouvelle ingestion, existe alors la chance pour le gourmand de voir le fruit grandir à une vitesse monstrueuse dans son estomac, ses pieds se couvrir de racines et en quelques minutes, se transformer en un parfait et nouvel arbre Jujah.

Caractéristiques AD&D pour

BERET ROUGE

Fréquence : peu commune
Nbre apparaissant : 10-20
Vitesse : 6"
Dés de vie : 1
% dans repaire : 70 %
Type de trésor : M
Nbre d'attaque : 1 + spéciale
Dégâts : 1d6
Attaque spéciale : voir ci-dessous
Défense spéciale : non
Résistance magique : standard
Intelligence : moyenne
Alignement : Neutre chaotique
Taille : S(40 cm)
Pouvoirs psioniques : non
Lorsqu'un béret rouge est à moins de 10 cm de la tête d'un aventurier, celui-ci doit faire un jet de protection contre un sort mental s'il ne veut pas succomber à l'attaque de possession.

BRUME DE L'ESPRIT

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 1-2
Vitesse : 15"
Dés de vie : 2
% dans repaire : 30 % en dehors d'un corps
Type de trésor : -
Nbre d'attaque : 1 + Possession
Dégâts : 1-8 (ou selon corps possédé)
Attaque spéciale : Possession
Défense spéciale : non
Résistance magique : standard
Intelligence : basse
Alignement : neutre
Taille : -
Pouvoirs psioniques : non
Une fois qu'une blessure est ouverte, la brume essaye de s'introduire. Si la victime ne réussit pas un jet de résistance aux traumatismes (System shock survival), elle y succombe.
Durant la possession, le réceptacle perd régulièrement 2 points de vie par jour. Si c'est un humain, il se bat comme un zombi. Un sort de *Rafale de vent* fait perdre 2d8 points de vie à la brume en forme gazeuse.

FRUITS RACINES

Tout fruit absorbé à l'effet d'un sort de *Guérison*. Mais à part la première fois, son ingestion est soumise à un jet de protection contre le poison. En cas d'échec, la victime se transforme en arbre Jujah en cinq rounds. Un sort de *Guérison des maladies*, lancé pendant la transformation, l'annule, mais fait perdre 2d8 points de vie à l'aventurier (qui ne bénéficie de toute façon plus du pouvoir de guérison du fruit).

Le Béret Rouge : d'après un monstre de Stéphane Vuillier
La Brume de l'Esprit : d'après un monstre de Lucas Alexis[1]
Les Fruits Racines : d'après un monstre de Delphine Renart
Illustration : *Thierry Ségur*
Récits interprétés par Fwouinn le Parcheminé.

(1) Que ce jeune lecteur contacte le journal, une surprise l'y attend.

LES ELFES

Société des **E**ditions **L**udiques **F**rançais**ES**

créent pour vous les nouveaux jeux d'aventures

A BIENTÔT

Z.I. La Neuville-les-Corbie
80800 Corbie
Tél. 22 96 87 56
Télex 145862



Des Jeux
SUPERS
à des Prix
SUPERS

OST avec feutrine : 230
BORODINO : 225
LA TOUR DU SERPENT : 120
PYLOS : 180
OST sans feutrine :160
FEERIE : 196
L'ILE DE PSYCHE :79

****

LES CRUS 1987

KABBALE Un jeu de rôle Historico-fictif où la magie remplace la science.

ETOILES FILANTES Jeu de reflexion en bois élu pion d'or Jeux et Stratégie.

GAHAN le supplément de féerie.

FREDERICK THE GREAT : 160 Frs

LEGENDES TABLE RONDE : 185 Frs

APPEL DE CHTULHU : 190 Frs

BORODINO : 200 Frs

OST SANS FEUTRINE : 160 Frs

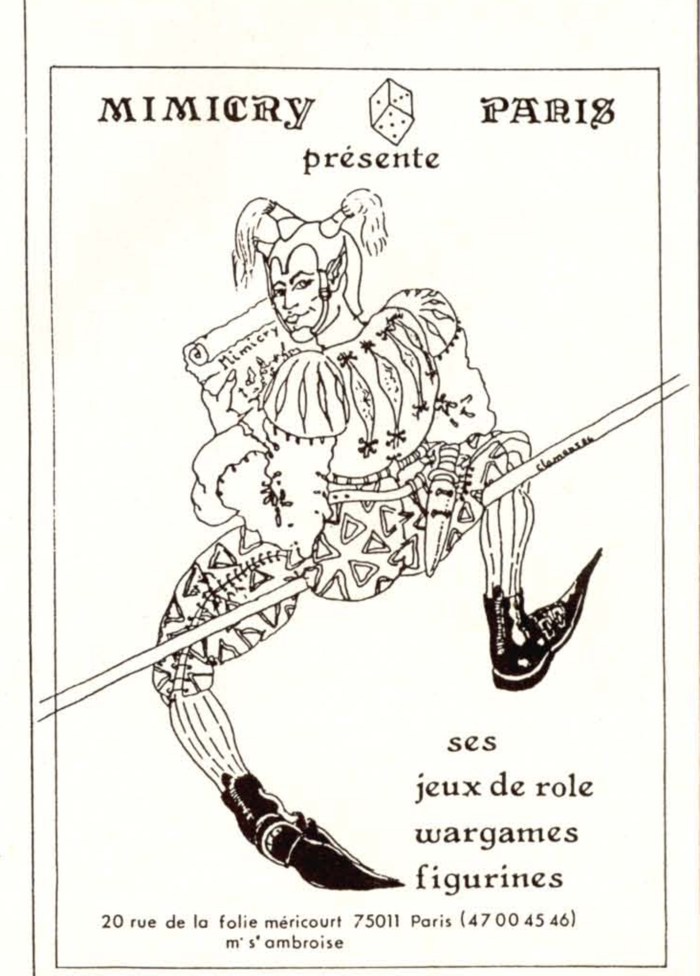
FEERIE : 187 Frs

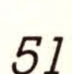
STAR TRECK R P G : 150 Frs

CITADEL OF BLOOD : 47 Frs

SPIES : 155 Frs

TALES OF THE ARABIAN NIGHT : 190 Frs




51



Dis monsieur Mézières, dessine moi un monstre...

La piste aux étoiles

Les merveilles de l'espace sont innombrables, cela est bien connu. Et les capacités des Dompteurs de Jundhal en font partie.

Jundhal est une planète semi-désertique, comprenant très peu de races animales, ce qui a obligé l'espèce dominante à pratiquer une agriculture intensive. Le peu de métaux a aussi retardé considérablement l'industrialisation de la planète. C'est ainsi que Jundhal a développé fortement les arts psychiques.

N'importe lequel de ses individus est capable de communiquer quasi télépathiquement avec les races animales inférieures. Il peut faire comprendre des ordres simples, et provoque aussi chez eux de faibles hallucinations.

Mais cela serait sans doute resté sans grande incidence pour les civilisations du cosmos si dans ce système solaire n'avait pas existé l'astéroïde Koploss.

Le paradis perdu

Dans toute la galaxie, il n'y a peut-être pas d'endroit à la fois aussi idyllique et mortel que Koploss.

Cet astéroïde, proche du soleil, est soumis à un flux continu de rayons cosmiques durs. Son atmosphère est d'une toxicité prodigieuse, et ses océans sont plus de l'acide nitrique fumant qu'autre chose. De plus, il suffit de sortir un peu de l'élément liquide pour risquer les foudres des orages continuels ou d'être emporté par les ouragans vagabonds.

Par contre, il existe malgré tout sur ce caillou maudit deux formes de vie. L'une est une espèce de petite crevette, animal stupide et au taux de reproduction prodigieux. Et l'autre est cet animal à l'intelligence d'un chien que l'on nomme le Gourmand de Koploss.

Un peu de zoologie

A cause de l'inhospitalité de son astéroïde natal, le Gourmand est doté d'une complexion qui le protège de presque tout danger virtuel.

Sa carapace résiste à tous les acides connus, elle a la résistance des croiseurs intergalactiques, avec seulement le poids de l'acier. Pourtant, sa densité est telle que même les rayons désintégrants ont du mal à la dissocier. Sa légéreté est due à son extrême minceur.

Ses muscles intérieurs sont capables de faire bouger des os dits de "blocage". Ils lui permettent, une fois qu'il a planté ses griffes dans le roc, de verrouiller le squelette et de résister alors à la force d'ouragans titanesques.

Ses yeux sont protégés par une substance transparente aussi efficace que la carapace. Il possède en fait quatre pupilles, qui lui permettent de voir non seulement le spectre visible, mais aussi l'infrarouge, l'ultraviolet, et la plupart des ondes radio. Néanmoins, il est totalement sourd.

Son système respiratoire lui permet de survivre dans n'importe quelle atmosphère (ou liquide) qui possède seulement des soupçons d'oxygène.

Les muscles de sa queue sont suffisament puissants pour que, même sous une grande pression qui bloque le reste de son corps, il puisse s'en servir.

De plus, le Gourmand est doté d'un appétit exceptionnel et inextinguible (d'où son nom), qui est assouvi sans aucun problème par la présence en abondance d'une espèce prolifique de crevettes.

Autant dire qu'un Gourmand de Koploss sur une planète normale est un danger vivant, formidable machine à tuer, à l'appétit féroce.

Les Dompteurs

On ne nomme plus la race dominante de Jundhal que sous le vocable de Dompteurs. Son ancien nom est perdu dans le tourbillon du passé. Les Dompteurs sont assez petits (20 cm de haut) et d'origine plutôt reptilienne.Ils communiquent grâce à des sifflements produits par leur trompe. Celle-ci est capable de s'enfoncer dans le sol pour rechercher les moindres traces d'humidité. Leur épiderme est très sensible et ils ne se déplacent que rarement sans vêtements protecteurs.

Empire Galactique

Sous le haut contrôle de François Nedelec

Dompteur de Jundhal
V 12, **I** 8, **C** 6, **H** 7, **E** 3, **F** 4.
Culture mystique neutre théocratique de NT2 préindustrielle.
Talent obligatoire : Télépathie.
Armure 15.

Gourmand de Koploss
H 9, **E** 12, **F** 11.
Armure 100.
Armes : queue, griffes et crocs (NT2).

Mega

Avec l'approbation officielle de Didier Guiserix

Dompteur de Jundhal
I 20, **D** 22, **Vo** 20, **E** 18, **C** 22, **P** 18, **R** 16, **F** 5, **Vi** 6, **A** 11. **Att** 18, **Def** 19. *Armure* : type scaphandre spatial de combat. *Aptitudes* : celles marquées d'une astérisque (*) sauf Conduire et Crocheter, plus Commander, Equitation et Pister. Affinité 0 ou 9. Télépathie naturelle (toujours réussie). **Rt** 230. Non-mega.

Gourmand de Koploss
I 4, **D** 14, **Vo** 30, **E** 3, **C** 4, **P** 10 (vue 25, ouïe 0), **R** 20, **F** 60, **Vi** 50, **A** 4 ou 20[1]. **Att** 40, **Def** 17. **Att/tour** : 3, Griffes CA 10, Queue CA 8. *Carapace* CD totale tant qu'elle n'est pas détruite. *Résistance* (pour chaque partie du corps) 400 en mouvement, 1200 en "blocage". **Rt** 160, *Vit* sol 10, eau 5.

(1) Cette valeur ne sert qu'à tester la réussite d'une tentative du Gourmand pour se protéger au mieux selon l'environnement.

Un Dompteur de Jundhal montant un Gourmand de Koploss

Oeuvres de Jean-Claude Mézières

EDITIONS DARGAUD
Série Valérian *(scn. Christin)*
– La cité des eaux mouvantes[2]
– L'empire des mille planètes
– Le pays sans étoile
– Bienvenue sur Aflolol
– Les oiseaux du maître
– L'ambassadeur des ombres
– Sur les terres truquées
– Les héros de l'équinoxe
– Métro Châtelet direction Cassiopée
– Brooklin station terminus cosmos
– Les spectres d'Inverloch
– Les foudres d'Hypsis
Les chemins de l'espace *(collection 16/22)*
Mézièrers et Christin avec... *(les mauvais rêves, dessins et histoires courtes)*
EDITIONS AUTREMENT
En collaboration avec Christin :
Lady Polaris *(reportage sur les ports de Hollande)*

(2) Réédité en collection Omnibus, en version intégrale, avec aussi : les mauvais rêves et deux histoires courtes.



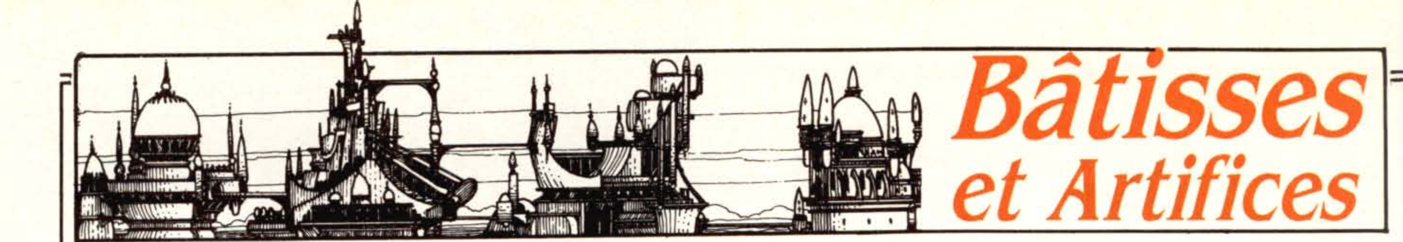
Un peu de diplomatie

Lors des voyages intergalactiques, il arrive souvent que l'on rencontre des espèces animales monstrueuses. Elles posent de grands problèmes à la colonisation et à l'exploration. C'est pourquoi les Dompteurs proposent leurs services en tant qu'intermédiaires. Evidemment, ceux-ci ne sont pas donnés.
Mais tout celà serait accessoire si les Dompteurs ne disposaient pas d'un corps d'élite de mercenaires. Formé de cent couples Dompteur-Gourmand de Koploss, il est tout à fait redoutable. Seul le pouvoir télépathique des Dompteurs peut faire tenir tranquilles ces mangeurs insatiables.

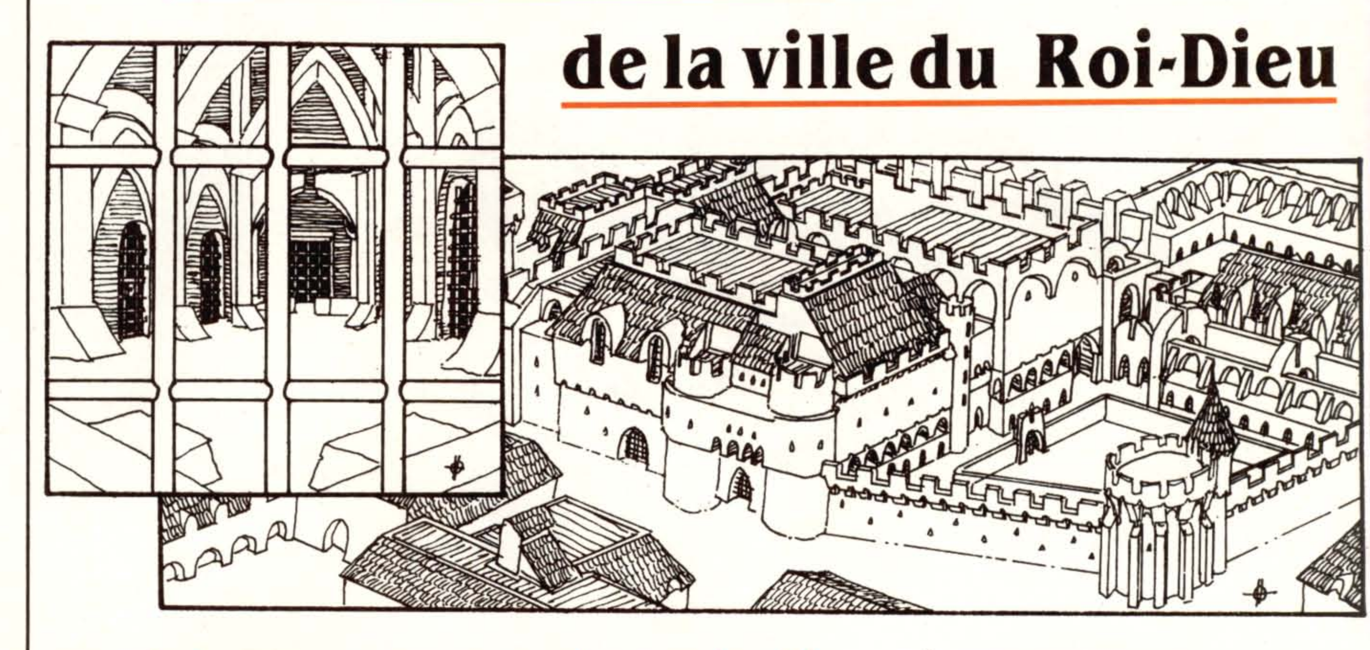
Il n'est en fait pas conseillé à leurs ennemis de tuer les Dompteurs, car alors les Gourmands seraient livrés à eux-mêmes (inutile de vous faire un dessin, ici).

Actuellement, Jundhal a un contrat avec les forces légitimes et dirigeantes de la galaxie. Elle assure un service de commando d'élite, chargé de réprimer les révoltes sur les planètes en cours de colonisation ou les astéroïdes miniers, dès que l'agitation met en danger une majorité des civils ou le volume de production. ■

Pierre Rosenthal, de l'Encyclopedia Galactica



Prisons et Tribunaux de la ville du Roi-Dieu



Bruits de chaînes qui tintent contre les murs humides, portes qui claquent, verrous que l'on ferme à double tours. Perdu dans l'obscurité de son cachot, le prisonnier médiéval doit essayer d'entretenir son espérance, alors que les rires des tortionnaires et les hurlements des condamnés lui rappellent que la justice est parfois inhumaine, quand le monde est livré à la barbarie...

LOIS ET JUSTICES

Quand la justice n'existait pas

Dans les premières sociétés primitives, la seule loi reconnue était celle du Talion, *"Oeil pour oeil. Dent pour dent*". Il n'existait pas de tribunal et l'exécuteur de la sentence était le plaignant lui-même. Au cours de nombreux siècles, le Droit se résuma à cela. Puis, apparurent les premiers juges et les premiers bourreaux, mais la justice n'avait toujours qu'un seul principe : infliger au coupable une peine similaire au crime qu'il avait commis.

Quand l'organisation sociale devint plus complexe, naquirent les tribunaux réguliers. Désormais, la fonction judiciaire aurait un rôle nouveau, car il s'agissait désormais de défendre l'Ordre à tout prix, plutôt que de se contenter de rétablir un équilibre entre les victimes et les délinquants. Le droit de l'Antiquité et du Moyen-Age regorge de lois fondées sur des principes moraux et religieux qui nous semblent aujourd'hui des plus arbitraires. Certains crimes, comme le meurtre, étaient parfois considérés avec une relative bienveillance. Il fut ainsi longtemps considéré comme normal que d'assassiner un nouveau né de sexe féminin ! D'autres délits, comme les fraudes fiscales ou l'irrespect envers les autorités spirituelles, pouvaient par contre être punis de mort. Car la justice n'est en fait que le reflet de l'image qu'une société a d'elle-même.

Les droits médiévaux

Au Moyen-Age, deux conceptions différentes de la justice s'affrontent.

- Le nord de l'Europe est soumis au droit "germanique" : les coutumes ont force de loi. Elles ont été élaborées essentiellement par les tribus ostrogoth et wisigoth et gardent de nombreuses caractéristiques barbares. Nous sommes au temps du *wergeld*, le *prix de l'homme*. C'est à dire qu'un assassin peut s'acquitter d'une certaine somme forfaitaire, s'il ne souhaite pas être mis à mort ou vendu comme esclave.
- Au sud, le droit "latin" a gardé certaines prérogatives et les lois écrites de l'ancienne Rome sont encore appliquées. Mais elles sont sujettes à de nombreuses exceptions et peuvent varier de façon importante d'une ville à l'autre, et même d'un juge à l'autre.
- Enfin, par dessus tout cela, vient le Droit Canon édicté par les autorités ecclésiastiques. Son but ultime est d'asseoir le pouvoir religieux en exerçant un contrôle strict sur les moeurs et les croyances. Pour lui, la peine de mort n'est pas la plus sévère. Il y a l'excommunication -ou pire- l'anathème, une malédiction qui accompagne sa victime jusque dans l'autre monde ! Certains penseurs religieux, comme Saint Augustin, essayent d'établir par écrit quelques grands principes de justice, mais les Saintes Ecritures restent la référence de base. Il faudra attendre bien des siècles encore avant que le premier code juridique ne fasse son apparition.

Duels judiciaires, tortures et ordalies

Jusqu'à la fin du Moyen-Age, le duel judiciaire, ou *jugement de Dieu*, est considéré comme une méthode efficace et rapide pour que justice soit faite. Car il est généralement admis que si deux plaignants s'affrontent en combat singulier, seul celui qui est dans son bon droit peut l'emporter. Pour certains fins bretteurs, la justice était alors plus un sport qu'une institution...

De quoi a-t-on besoin pour rendre justice ? De savoir la vérité ? Qu'à cela ne tienne, grâce à la torture les aveux ne posent plus de problèmes ! D'abord employée par les tribunaux religieux, elle est vite devenue un "must" des cours de justice médiévales. D'accord, quelquefois il arrive que l'on soumette un innocent au supplice... Mais enfin, on ne fait pas d'omelette sans casser des oeufs.
Et puis, dans certaines régions, les ordalies connaissent un grand succès. Elles consistent en un certain nombre d'épreuves physiques auquelles sont soumis les suspects. Ainsi, par exemple, on demande à ces derniers de tenir une pièce de métal chauffée à blanc dans la paume de la main pendant quelques instants ; ou encore de sortir un objet d'une marmite d'eau bouillante. Passé un certain délai (quelques jours en général), le juge inspecte les plaies : si elles ont presque disparues, l'accusé est innocent, sinon, il est coupable !

Les geôles

Quand on pense à Louis XI, il est difficile de ne pas évoquer Montfaucon ou les cages d'acier dans lesquelles étaient enfermés les ennemis du royaume. En fait, en ce temps là, il n'existe pas beaucoup de vraies prisons. La raison en est simple : un prisonnier coûte cher à entretenir, aussi mieux vaut exécuter ou mutiler (ex : couper les mains à un voleur) les coupables plutôt que de les garder en détention. Ce qui n'empêche pas que le moindre château possède ses propres cachots. Mais ils sont surtout utilisés pour les suspects en attente de jugement ou pour les prisonniers rançonnés, comme il était de coutume à l'époque. D'ailleurs, il faut régler son compte à une idée reçue qui a la vie dure : les fameuses "oubliettes", où on laissait mourir de faim les condamnés, n'ont certainement jamais existé ; il semble bien que celles retrouvées dans les ruines des châteaux médiévaux n'étaient en fait que des silos !

Le meurtre selon Burchard

Pour les autorités religieuses du Moyen-Age, un pêcheur ne pouvait obtenir le pardon de ses fautes qu'en se soumettant au régime de la "pénitence tarifée". Ces "tarifs" proportionnels étaient consignés dans d'épais ouvrages appelés "pénitentiels". L'un des derniers à avoir été écrit (peu après l'an mille) est celui de Burchard, évêque de Worms, un juriste... implacable, jugez plutôt...

- *En cas de meurtre du maître ou de l'épouse, il y a deux expiations possibles : entrer au couvent et s'humilier ou -en tout cas- renoncer à tous les biens et activités qui donnaient au coupable sa place dans la société. Il faut aussi se priver de viande et de lard, sauf aux trois grandes fêtes que sont Pâques, Pentecôte et Noël. Enfin, il est interdit de se baigner, de faire du cheval ou de se remarier.*
- *En cas de "parricide", dont la victime peut être la mère, mais aussi une tante ou un oncle, le coupable doit se tenir pendant un an devant le porche de l'église en implorant la miséricorde divine. Il pourra ensuite entrer dans l'église, mais devra se tenir dans l'un de ses coins pendant une autre année. Ce n'est que lorsqu'il aura constaté chez lui "quelque fruit de sa pénitence", qu'il sera autorisé à communier. Quoiqu'il en soit, il n'aura jamais plus le droit de manger de la viande ou de boire du vin.*

Comme on le voit, l'homicide n'était pas automatiquement puni de mort à cette époque. Mais il ne faut pas oublier l'existence du "vergeld" et des vendettas personnelles, qui, si elles n'étaient pas très bien vues par l'église, n'en étaient pas moins largement tolérées.

LA JUSTICE A LAELITH

La "Prison" de Laelith

Ceux qui ont consulté attentivement les plans du guide de la cité du Roi-Dieu, publié dans CB 35, ont pu remarquer que la prison de la Haute Terrasse avait des dimensions imposantes. Il y a une bonne raison à cela. En fait, cette "prison" est un petit quartier constitué d'innombrables tribunaux, de maisons d'arrêt d'importances diverses et des riches demeures des magistrats de Laelith. Pourquoi tant de tribunaux et de geôles ? La raison est facile à comprendre : Laelith remplissant un rôle régulateur et modérateur dans le domaine spirituel, les cours de justice religieuses sont presque aussi nombreuses que les cultes ! En théorie, chacun des quatre temples de la cité devrait avoir un tribunal propre où seraient jugés les crimes et les hérésies des religions qui lui sont affiliées. Dans les faits, de nombreux cultes riches ont tenu à rendre eux-mêmes leur justice en disposant de juges et de locaux indépendants. En se promenant dans les ruelles de la Prison, il est ainsi possible de voir des bâtiments, plus ou moins imposants selon les cas, portant les emblèmes religieux les plus divers. Parmi les plus riches, citons *La cour de justice ineffable de Mabon, Le tribunal céleste d'Estrelia et L'enceinte des débats sur l'Insupportable Incrédulité.* Hormis la *Cour du Nuage*, dont les tours s'élancent avec majesté vers les cieux, les tribunaux des temples citadins sont tous des bâtisses à moitié abandonnées... car peu utilisées. Cachots et cellules sont en général intégrées aux bâtiments qui abritent les tribunaux, car les supplices et les méthodes judiciaires varient grandement selon les cultes. Etrangement, la Cour Commune, seul tribunal de droit commun de la cité, a des dimensions relativement "raisonnables", comparées à celles des prisons religieuses. Les crimes contre les dieux seraient-ils plus nombreux que les autres ? Pour maîtriser cette situation quasi-anarchique, il y a un homme dont le rôle est de "normaliser" les choses. Cet homme, c'est Mitrias, le Grand Prêtre du Nuage, qui a fort à faire pour que les règles élémentaires de la justice et du bon sens ne soient pas bafouées en permanence par la foule de juges, plus ou moins objectifs, de la Prison. Chaque jour, il consacre quelques heures de son emploi du temps pour visiter plusieurs tribunaux, afin de vérifier que l'on n'y commet pas trop d'abus. Pour se faire respecter, il dispose d'une sanction suprême : "La proscription judiciaire", qui entraîne le bannissement des juges indignes de leur fonction et la fermeture pure et simple du tribunal.

La "Sublime Juridiction"

Sous ce terme, on désigne un tribunal très particulier qui rend ses jugements dans l'enceinte du Palais. Il est présidé par le Roi-Dieu lui-même et son Conseil fait office de jury.
Les attributions de la *Sublime Juridiction* portent sur les crimes de "lèse-majesté divine" et sur les atteintes à la sûreté de Laelith. Ici sont jugés, dans le plus grand secret, les traîtres et les espions. Cette cour ne connait que deux sentences : le non-lieu ou la mort !
Personne ne connait précisément la procédure que suit cette institution, mais sa réputation d'inflexibilité a découragé plus d'un ennemi de la ville. Car il est bien connu que les agents de Valdenath, le Grand Prêtre du Crâne, parviennent *toujours* à s'emparer des suspects -où qu'ils se cachent- pour les faire comparaître devant elle...

Un tribunal "ordinaire"

Comme nous l'avons déjà vu, la Cour Commune est l'unique tribunal de droit commun de Laelith. C'est donc dans son enceinte que sont jugés les crimes et les délits qui ne relèvent pas des autorités religieuses. C'est également là que sont détenus les suspects en attente de jugement et les condamnés.
Si les joueurs se font prendre à voler ou à tuer dans les rues de la ville, leur cas relèvera donc de la compétence des juges de la Cour Commune. Il est bien entendu que si vous ne désirez pas mener une campagne ayant pour cadre la cité du Roi-Dieu, de nombreuses informations présentées ci-dessous pourront quand même vous être utiles si jamais vous avez besoin d'un tribunal et d'une prison.

LA COUR COMMUNE

Visite guidée de la prison

– **La salle de garde**. Sur la porte qui s'ouvre sur cette petite pièce sinistre, on peut lire : "*Innocent, prends ton mal en patience. Coupable, subis ton châtiment.*" Quatre hommes en armes veillent ici en permanence. Ils accueillent les prévenus et fouillent toute personne qui se rend dans la prison. Le mobilier est des plus succincts : deux bancs, une table et un ratelier.

– **La petite cour**. C'est dans cette cour mal pavée que sont apportées régulièrement les vivres.

– **La loge du concierge**. Ce dernier ne sort de sa loge, où il passe la majeure partie de sa vie, que pour inspecter les

vivres et comptabiliser les prisonniers qui arrivent. On y trouve une table, deux chaises, quelques registres, une paillasse et un coffre à vêtements dont le double fond renferme les maigres économies du concierge.

– **La chambre des cuisiniers**. Une chambre classique avec deux lits de bois et deux coffres.

– **La réserve de vivres**. Un entrepôt où sont amassés, dans le plus grand désordre, des sacs de farine, du lard, de la viande, etc...

– **La cuisine**. Une salle immense avec un four à pain et deux énormes cheminées. Elle est souvent inondée car les cheminées ne sont pas munies de "toîts"... Un grand nombre d'ustensiles de cuisine sont accrochés aux murs, ainsi que d'énormes étagères portant les couverts. Dès le petit jour, c'est ici que s'affairent les cuisiniers qui doivent préparer des repas pour plus de 300 personnes.

– **La salle des gens d'armes**. Les 30 gardiens de la prison y passent leur temps libre, mangent et dorment. Cette grande pièce est meublée de tables, de tabourets, de coffres et de paillasses (elles sont roulées le long des murs pendant la journée). Derrière cette salle, il y a un long couloir en travers duquel on tend des rideaux le soir venu, ménageant ainsi des "chambres" de fortune pour les officiers.

– **La rue du Chat Bouilli**. En fait, il ne s'agit pas d'une rue, mais d'une salle commune où sont ammenés les ivrognes et les vagabonds "ramassés" par les patrouilles nocturnes. Son nom vient à la fois du fait qu'il s'agit d'un lieu de passage (rue) où transitent les prisonniers avant d'aller dans une cellule, et de la maigre qualité des repas qui y sont servis (*du chat bouilli ?*). Le sol est couvert de paille et des anneaux fixés aux murs permettent d'enchaîner les prisonniers les plus récalcitrants.

– **Les cachots**. Ils sont tous bâtis sur un modèle identique. Les murs ne sont pas percés de fenêtre et l'air confiné a pris l'odeur des centaines de délinquants qui ont défilé dans ces lieux. Le sol est couvert de paille et de vagues seaux d'aisance sont mis à disposition des détenus. En règle générale, on fait tenir jusqu'à dix personnes (7 chez les femmes) dans une cellule. Les bagarres sont courantes, mais comme le disait un vieux gardien : "*Plus il en meurt, plus il y a de place !*".

– **La chapelle**. Une salle au plafond en ogives où l'on retrouve les symboles des quatre temples de Laelith. Les prisonniers qui s'y rendent sont tenus sous étroite surveillance par les gardiens.

– **La cour des condamnés**. On y rassemble tôt le matin les suppliciés qui seront emmenés à la Place du Pilori ou aux gibets de l'Echelle des Pendus.

Les souterrains

Si la condition des prisonniers n'est pas reluisante au rez-de-chaussée, celle des condamnés est encore pire ! On les enferme dans des cachots plus ou moins exigus qui ont été aménagés dans un ancien secteur du Cloaque. L'air y est absolument irrespirable, il arrive même que des prisonniers meurent d'asphyxie après s'être violemment mis en colère. Les gardiens ne viennent que pour apporter la pitance des détenus et nettoyer -le moins souvent possible- les déjections qui s'accumulent dans les couloirs...
Le taux de mortalité de ces geôles innommables atteint les 90 %. Dans certaines conditions, la peine capitale peut parfois sembler bien douce...
La chambre des tortures est dotée des derniers raffinements à la mode : table d'estrapade, cages à rats, fouets cloutés, etc... Elle a été installée en sous-sol afin que les audiences du tribunal ne soient pas gênées par les hurlements des suspects soumis à la question.

Le tribunal

– **L'escalier**. Il permet d'accéder au tribunal qui a été installé au-dessus de la prison. Deux soldats y montent la garde jour et nuit.

– **Les salles de jugement**. Elles se ressemblent toutes. A côté de la porte des salles de délibération, on a installé une estrade où siègent les magistrats. Des bancs et des chaises permettent aux visiteurs et aux témoins de s'asseoir. Il arrive quelquefois que la Cour Commune soit un peu débordée. Dans ce cas, plusieurs procès peuvent avoir lieu simultanément dans la même salle, il suffit de disposer estrades et bancs selon les besoins.

– **La salle "spéciale"**. On y juge les délits de droits communs commis à l'encontre d'un temple ou d'une personnalité religieuse. Les jugements prononcés sont réputés être extrèmement sévères...

– **Le grand couloir**. C'est ici que se retrouvent les plaignants et les curieux en attendant le début des audiences.

– **La salle d'attente**. Elle accueille les prisonniers appelés à comparaître au cours de la journée. Ils sont ammenés depuis la prison par le petit escalier en colimaçon donnant sur la salle de garde du rez-de-chaussée.

Quelques personnalités...



Son Excellence Erkiel, baron de Ravine

Ami intime du Grand Prêtre Mitrias, ce noble-citadin est le doyen des 12 juges qui officient régulièrement à la Cour Commune. C'est un homme d'une soixantaine d'années, à la mince barbe grise dont le crâne est orné d'une couronne de cheveux blanchâtres et filasses. Malgré l'expression sévère de son visage, il n'est pas dépourvu de bonté d'âme. Il

est notamment un adversaire acharné des tortures et des châtiments corporels. Depuis plusieurs années déjà, il lutte pour que les cachots souterrains soient réaménagés et rendus plus vivables. Ce qui ne veut pas dire qu'il soit un tendre ! L'expression "sévère, mais juste" semble avoir été inventée pour lui, car il sait être impitoyable envers les criminels. Doué d'une grande intelligence, Erkiel est l'un des seuls magistrats du tribunal à tenir absolument à rencontrer les accusés avant l'audience. Il est toujours vêtu d'une grande robe d'apparat en velours pourpre, insigne de sa fonction. Il demeure dans une villa cossue qui a été construite à une cinquantaine de mètres de la cour.



Son Excellence Agrala

Cette homme sans âge à la maigreur ascétique préside les audiences de la salle "spéciale". Sa tonsure rappelle qu'il a été, il y a longtemps, moine d'un culte du Crâne. Agrala est un dévot fanatique animé d'une véritable haine à l'encontre d'Erkiel. Lui-même est favorable aux pires supplices, "*les seules voies de la vérité vraie*" comme il les appelle. Son jeu favori est de trouver une astuce de procédure qui lui permette de soustraire quelques prévenus à la juridiction d'Erkiel, afin de pouvoir les condamner à des lourdes peines pour assouvir la jalousie qu'il éprouve à l'égard du doyen des juges. Sa robe noire est ornée d'ossements de petits animaux, témoignant de ses convictions religieuses. Il habite une petite maison austère des abords du Temple du Crâne et ne se déplace jamais sans une dague empoisonnée qu'il dissimule dans la manche de son habit.



Gartien l'Ecriveur

Petit et malingre, ce scribe-échevin dirige les greffiers qui rédigent les procès verbaux des audiences. Expert en jurisprudence, il est souvent consulté par les magistrats qui désirent rendre des jugements conformes à la justice coutumière. Toujours vêtu d'une robe grise, il arrive rarement à se passer des dizaines de parchemins qu'il couvre chaque jour de notes et de remarques. Gartien habite dans l'officine qu'il dirige dans l'Echelle des Scribes-Echevins.



Dorgar le Hableur

Cet homme jovial à la stature imposante est le procureur général de la Cour Commune. Certains l'accusent de cruauté, quand il requiert les peines maximum aux procès auxquels il participe. En fait, il ne hait personne et se contente de faire correctement son travail. Mais, sa robe rouge de procureur lui a valu le surnom de Dorgar "le Sanglant".



Barken

Le pilon de bois qui remplace la jambe gauche qu'il a perdu en servant dans les armées du Roi-Dieu l'a fait surnommer "le boîteux". Barken, la cinquantaine athlétique, a le grade de capitaine et dirige la prison. C'est un homme autoritaire et extrèmement consciencieux. A tel point qu'il lui arrive souvent de dormir, à même le sol, devant une cellule contenant un personnage important. Il est vêtu d'une cotte de mailles et porte une épée bâtarde à la ceinture. C'est un redoutable combattant qui a su se faire adorer par ses hommes, malgré la discipline de fer qu'il leur impose.



Chourg

Ce moustachu obèse est le concierge/bourreau de la Cour Commune. Brutal, cruel et stupide, Chourg n'aime que deux choses dans la vie : fouiller les visiteuses qui viennent à la prison et torturer à mort les suspects - surtout s'il a la conviction de leur innocence. Cet être méprisable porte, de jour comme de nuit, un tablier de cuir maculé de taches de graisse... et de sang.

Les jugements de la Cour Commune

En règle générale, les procès de la Cour Commune respectent une procédure "accusatoire". C'est à dire que les plaignants s'affrontent devant le juge, parfois par le biais de représentants faisant office d'avocats. Mais, à la différence de ce qui se passe dans les tribunaux d'aujourd'hui, c'est à l'accusé de faire la preuve de son innocence. Cette preuve peut être établie par n'importe quel moyen, y compris les oracles et les ordalies. Le président du tribunal est le juge unique des peines applicables. Pour rendre sa sentence, il compulse généralement la jurisprudence (les décisions prises par d'autres tribunaux dans le passé. NdA) en vigueur et se renseigne sur les lois écrites et coutumières applicables au cas qu'il juge. Les droits de la défense sont reconnus et l'accusé est toujours averti des charges qui pèsent contre lui.

La cour "spéciale" présidée par Agrala obéit par contre aux règles d'une procédure "inquisitoire" héritée des tribunaux religieux. L'accusé n'a aucun droit, sinon celui d'avouer, et pour ce faire tous les moyens -même les pires- sont admis ! Préalablement à l'audience, Agrala mène sa propre enquête afin de forger sa conviction et, la plupart du temps, il a déjà une idée de la sentence qu'il va prononcer avant même l'ouverture du procès. Seule possibilité de défense pour les accusés : les réponses qu'ils donnent aux questions (souvent à double sens) que leur posent le procureur et le juge...

Parmi les peines que peuvent infliger les juges de la Cour Commune, citons : la peine de mort (un vieux classique des sociétés barbares !), le fouet, la relégation dans la Terrasse du Châtiment (un sentence prononcée surtout lorsque la culpabilité ou l'innocence ne sont pas clairement établies), les mutilations (mains pour les voleurs, langue pour les menteurs, yeux pour les faux témoins), l'exil, etc...

Note : vous pouvez vous reporter à l'article consacré à la justice dans CB 28, il propose un système simple pour résoudre les éventuels procès que vous aurez à juger au cours de vos parties de jeux de rôle.

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES de CB

à développement rapide

Jugés !

Les aventuriers sont accusés (à tort ?) par un marchand de lui avoir dérobé une grosse somme d'argent. Ils sont arrêtés par la garde et emmenés à la prison de la Cour Commune.

–*Pour le meneur* : Aaah, les merveilles de Laelith ! Ses "matons" sympathiques ! Ses cachots accueillants ! Vous pouvez tirer une excellente session de jeu de cette idée de scénario, si vous confiez la défense et l'accusation à deux joueurs indépendants du groupe des accusés. Pour votre part, réservez-vous le rôle de juge. Aménagez un peu votre salon en Salle de Jugement et faites-donc un petit "grandeur nature"...

L'erreur judiciaire

Les aventuriers sont contactés par un serviteur du Temple du Nuage qui les conduit jusqu'à Mitrias. Ce dernier leur propose une belle récompense, s'ils acceptent de se faire accuser à tort d'avoir dessiné des graffitis obscènes sur le mur du temple (un crime passible de mort). Il a des doutes sur les compétences d'Agrala et voudrait avoir des renseignements de "première main" sur sa façon de juger.

–*Pour le meneur* : Si les aventuriers avouent leur "crime", ils ne seront pas torturés. De toute façon, ils seront condamnés à mort. Le drame, c'est que Mitrias n'a parlé à personne de la mission qu'il leur a confié et qu'il a dû partir de Laelith pour assister d'urgence à un procès dans une lointaine province. Les joueurs trouveront-ils le moyen de s'évader ?...

Libérez Elésiane !

Les aventuriers rencontrent un enfant éploré qui leur apprend que sa mère, Elésiane, a été accusée de vol par un noble-citadin. Elle est enfermée à la prison de la Cour Commune dans l'attente de son jugement. Les joueurs auront-ils à coeur de la sauver ?

–*Pour le meneur* : En fait, Elésiane a refusé ses faveurs au noble personnage qui l'accuse. Les aventuriers vont devoir mener leur propre enquête pour essayer de convaincre Erkiel de l'innocence d'Elésiane. A moins qu'ils ne préfèrent essayer de la faire évader...

Texte
Brigitte Brunella
& Cyril Rayer
Illustrations
Stéphane Truffert
& Didier Guiserix
Plans
Stéphane Truffert



Le castel de la

Cette aventure peut être entreprise par 4 ou 5 personnages des Légendes de la Table Ronde. Une importante force de frappe n'est pas indispensable, par contre les âmes généreuses sont ardemment requises.

Prologue

L'hiver s'éternisait, et nul ne pouvait prédire quand le temps deviendrait plus clément. Le vent soufflait en rafales depuis deux jours maintenant. La neige avait cessé de tomber mais la bise était si pénétrante que même les fourrures les plus épaisses ne parvenaient plus à protéger du froid les voyageurs transis. Il leur semblait qu'un démon les avait enfermés dans un cerceuil de glace. L'haleine des hommes comme des bêtes s'exhalait en nuages blancs, et personne ne se risquait à parler, de peur de voir ses dents éclater.

Le crissement de la neige sous les sabots des chevaux, le contact glacial du métal sur la peau, décidemment, tout semblait morne et triste sous la faible lueur du soleil de janvier. On en venait presque à souhaiter une embuscade pour se réchauffer par un peu d'action. La perspective de rencontrer un dragon cracheur de feu devenait même réjouissante ! Que Saint Georges nous protège...

Avertissement sur la composition du groupe de personnages

Légendes de la Table Ronde est un jeu où la composition d'un groupe de personnages peut prendre une grande importance et devenir un vrai casse-tête chinois pour le Maître de Jeu. Impliquer dans une même histoire un chevalier, un bateleur, un assassin, un sorcier (et un raton-laveur) peut devenir une tâche très délicate, sinon impossible ! En effet, il semble difficile de trouver dans un même "groupe d'amis" des personnes aux origines sociales très différentes. Si certains appartiennent à la noblesse, il vaut mieux que les "manants" soient, soit issus de la haute bourgeoisie, soit attachés à la personne d'un noble (comme les hommes d'armes), ou qu'ils fréquentent habituellement les cours seigneuriales (comme un trouvère). A propos, si les nobles peuvent prétendre à certaines marques de respect de la part des personnes qui leur sont socialement inférieures, ils ne doivent pas pour autant les tyranniser. N'hésitez pas à retirer des points d'honneur ou à pénaliser d'une manière ou d'une autre les personnages, ou plutôt les joueurs, qui abusent de leur rang pour imposer leurs quatre volontés aux autres participants.

En gardant ceci à l'esprit, trouvez une raison logique pour que tous les protagonistes de l'histoire se retrouvent. Ils peuvent accomplir un même pèlerinage, se rendre à un tournoi ou à une foire, ou rentrer tout simplement chez eux après l'aventure précédente. Mais le principe le plus important est de former des groupes cohérents ! Par exemple, un groupe peut comporter un chevalier, son écuyer, une amie enchanteresse fille d'un seigneur voisin, le jeune trouvère dont les odes font rêver la jeune fille (elle refuse absolument de voyager sans lui !), et finalement un parfumeur venu proposer ses merveilles et dont la présence a été acceptée avec gentillesse.

Une petite précision sur les points d'honneur... Ne boudez pas si votre alchimiste ou votre trouvère récolte très rarement des points d'honneur. Ils n'ont aucune influence sur l'acquisition de l'expérience, et ne sont importants que si le personnage est chevalier, a l'espoir de le devenir un jour, ou souhaite s'élever au sein de la société. Ils sont généralement accordés pour l'accomplissement d'actions héroïques ou de hauts faits d'armes, mais aussi pour une attitude digne d'éloges n'ayant quelquefois aucun rapport avec un exploit guerrier (comme avoir résolu un mystère ou fait triompher la vérité).

Introduction

Cette aventure se déroule dans une région relativement isolée du Royaume des deux Bretagnes, à proximité d'une grande forêt. Vous pouvez choisir celle que vous désirez grâce à la carte *III. Forêts et Rivières*, à l'exclusion de Brocéliande.

Remontons tout d'abord près d'un siècle en arrière... Le baron Hunaud seigneur du village de Plessin, était homme avare et de peu de foi. Par appât du gain, il accabla de taxes et d'impôts les vilains de son domaine, tua ses serfs à la tâche et fit prendre haut et court tous les récalcitrants. Après quelques années, la terre à qui l'on avait trop demandé s'épuisa et les récoltes devinrent de plus en plus maigres. La famine s'abattit alors sur Plessin, les gens mangèrent leurs bêtes, exterminèrent le gibier puis dévorèrent même des lézards et des racines. Les plus faibles ne résistèrent pas et bientôt certains individus lancèrent des regards de convoitise sur les corps des trépassés. Ce qui devait arriver arriva. Les vilains de Plessin oublièrent les commandements de Dieu et mangèrent de la chair humaine. Le baron Hunaud, dont les greniers et celliers étaient aussi vides que ceux des autres, se mit à chasser un curieux gibier et l'on vit des hommes d'armes et un chevalier traquer les voyageurs sur les routes et dans la forêt. Plessin était devenu l'antichambre de l'enfer.

Un ermite nommé Galien quitta un jour sa retraite dans la forêt et vint à Plessin pour mettre en garde les villageois et les adjurer de renoncer à leurs pratiques monstrueuses. Mais il fut capturé par les hommes d'armes de sire Hunaud et subit le sort réservé aux étrangers. Avant de mourir, il lança sur le village et son seigneur une terrible malédiction... La population effrayée s'enfuit et abandonna Plessin, tandis que le baron Hunaud quitta le petit château construit sur une butte à la lisière des bois. Tout le monde s'installa à quelques lieues.

Le temps a passé, l'ancien village se trouve maintenant au coeur de la forêt mais les gens n'ont pas oublié. Les descendants des cannibales sont toujours marqués par la malédiction de Galien : tous les sept ans, une affreuse famine sévit pendant l'hiver et les plus faibles meurent de faim. Aucune provision ne peut être gardée plus d'un jour, et tout ce qui est mis de côté pourrit et moisit en une nuit. Seuls des gens au coeur pur ayant fait preuve de leur désintéressement pourront mettre fin à la malédiction. (Devinez qui ?).

Une farce lourde de conséquences

Noël est passé, les fêtes de la nativité sont depuis longtemps terminées. Comme les routes ne sont pas sûres l'hiver, surtout dans une région aussi reculée, les personnages ont décidé de voyager ensemble, tant pour se tenir compagnie que pour se protéger mutuellement.

N'oubliez pas de demander aux joueurs de noter précisément ce que leurs personnages transportent, y compris et surtout leurs vivres (n'insistez pas trop sur ce détail pour ne pas leur donner la puce à l'oreille, mais assurez-vous qu'il n'a pas été oublié).

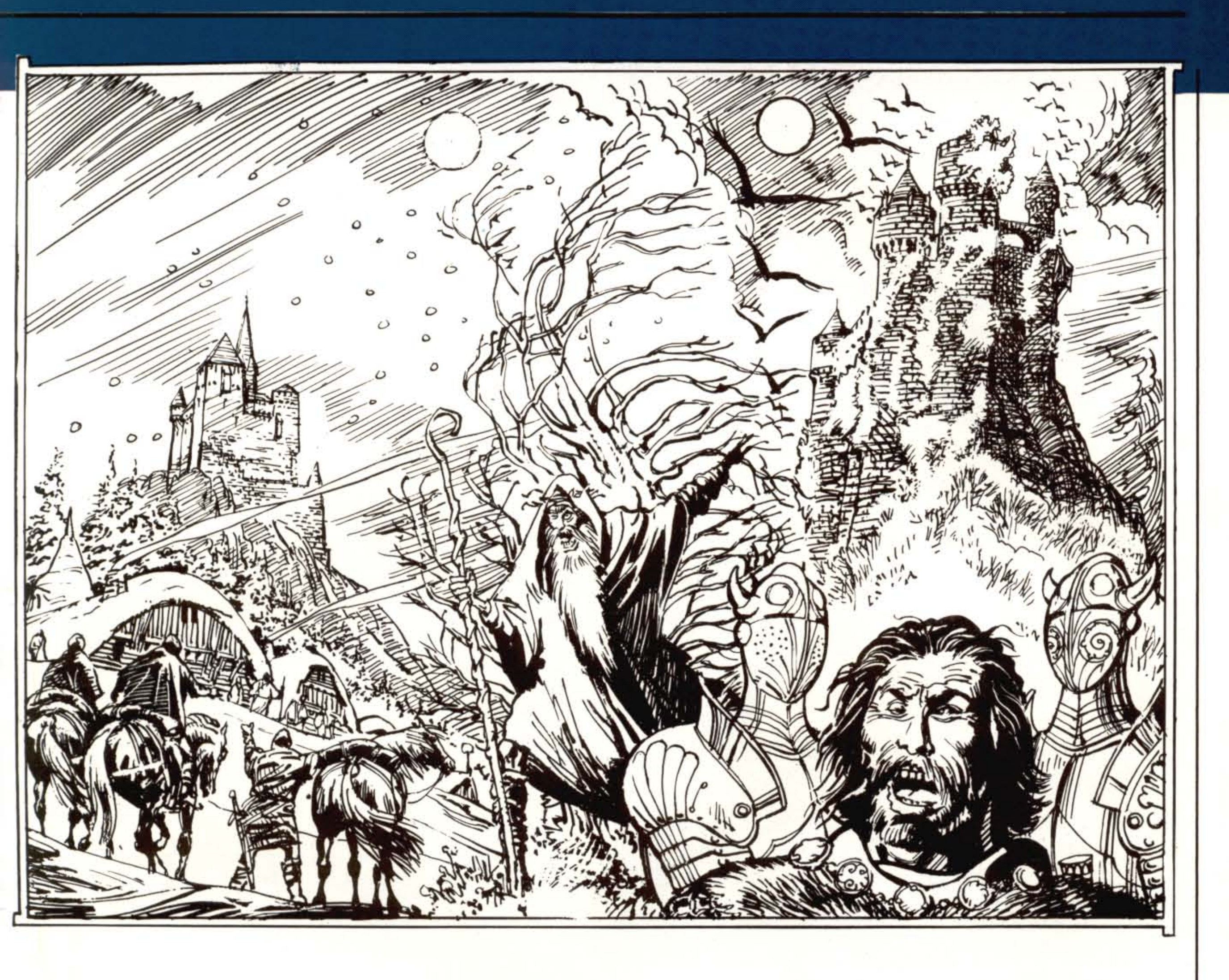
Depuis deux jours les voyageurs traversent une forêt très dense. Le temps est glacial et dormir à la belle étoile ne se révèle pas être une expérience très agréable en plein mois de janvier. Pendant l'installation du campement dans une clairière, un personnage qui réussit un jet de Sens à-3 (lancé par le Maître des Légendes) entend des petits rires aigüs et étouffés provenants du sous-bois. Toute recherche pour retrouver les auteurs de ces rires reste vaine...

En effet, une douzaine de goblins suivent les personnages depuis le début de la journée et comptent bien leur rendre une petite visite au cours de la nuit. Toujours à l'affût d'un mauvais coup à faire, ils s'en prennent aux vivres du groupe et dévastent tout. (Imaginez une cantine scolaire en plein chahut...). Ils s'emparent de toute la nourriture qu'ils peuvent porter et commencent à s'amuser comme des petits fous à l'autre bout de la clairière, se lançant à la tête les victuailles des voyageurs. Quand ils sont à court de munitions, ils reviennent au campement pour s'approvisionner.

Un personnage de garde remarquera peut-être quelques bruits suspects (jet de Sens à 0). S'il découvre les goblins, les petites pestes s'enfuieront à toute vitesse, puis reviendront un peu plus tard, pour continuer leur forfait. Ils n'attaqueront les personnages que s'ils sont cernés et acculés au combat. Si les joueurs blessent l'un d'entre eux et qu'ils réussissent à s'enfuir, ils reviendront pour jouer au responsable une farce de très mauvais goût. Je vous laisse le soin de l'imaginer, mais n'ayez pas peur d'être très méchant : les goblins n'ont aucun sens de la mesure. (Exemple : ronger les sangles de la selle d'un chevalier, couper une corde d'arc, voler des composantes magiques, etc...).

Au matin, les personnages pourront mesurer l'étendue des dégâts. Il ne doit leur rester en tout et pour tout que deux jours de vivres chacun, quelle que soit la quantité qu'ils auront emporté.

Les goblins (peuple légendaire)
Physique : 6 Psychique : 4 Fati-



gue : 16.
Taille : 60 cm Poids : 8 kg Vitesse : sprint 8m/s.
Surprendre (15) Dents (12) Griffes (8) Dommages : 0,5 x Mr Attaques (2 av) Protection (5) Sonné (6) Evanoui (10) Coma (13) Mort (16).
Orientation (15) Sens (12) Manipuler (18) Imiter (15) Agilité (14) Pièges (12) Dissimulation (10).
Résistance aux sortilèges : 3.

Le village

En fin d'après-midi, les voyageurs sortent de la forêt et arrivent dans un hameau situé à sa lisière. Il s'agit du nouveau village de Plessin. Un petit château comportant un seul donjon et un mur d'enceinte se dresse à environ deux cents mètres, sur une colline.

Une atmosphère de misère et de malheur règne dans le bourg. Pas un seul cri d'enfant ne retentit, les gens relèvent à peine la tête, presque personne ne travaille. En effet, la famine a frappé Plessin depuis maintenant trois semaines, et les seules vivres qui restent sont les racines que l'on déterre pour les manger le jour même.

Tandis que les personnages avancent au milieu des cabanes, une femme se précipite vers eux, et les supplie de leur donner quelque nourriture pour son enfant, qui va mourir de faim si personne ne l'aide. S'ils lui offrent quelque chose, la nouvelle se répand à la vitesse de l'éclair et le groupe se trouve bientôt assiégé par une foule implorante. Les cris, les appels retentissent : *"Pitié, donnez-nous à manger"*, *"Gentil seigneur, délivrez-nous de la malédiction"*,... Quand la "distribution" a cessé, les paysans se dispersent peu à peu en bénissant les voyageurs pour leur générosité.

Cette famine doit sembler bizarre aux personnages, car tous les autres villages qu'ils ont traversés avaient des réserves suffisantes pour tenir tout l'hiver. Ils peuvent alors mener une "enquête" pour en savoir plus, et petit à petit être convaincus d'aider les gens de Plessin.

Les paysans ne parleront pas des évènements du siècle dernier, car ils ont profondément honte de la conduite de leurs ancêtres. Seule la gentillesse et la générosité parviendront peut-être à délier les langues, en leur donnant l'espoir de voir finir la malédiction de Galien. Personne ne sait exactement comment faire, mais quelqu'un peut mentionner le vieil Albin, qui vit près d'un ruisseau dans la forêt. En aucun cas ils n'avoueront les actes de cannibalisme des habitants du premier village.

Les vivres des personnages se conservent car ils ne sont pas touchés par la malédiction. Par contre, s'ils donnent de la nourriture aux villageois, elle pourrira au cours de la nuit.

Le prêtre du village, le père Maurel, ne sait pas vraiment ce qui s'est passé. Originaire d'une autre région, il n'est pas victime de la malédiction. Il a distribué ses maigres provisions aux plus faibles, mais elles sont maintenant épuisées et il souffre de la faim comme les autres. Il a compris que les habitants sont châtiés pour un forfait que leurs ancêtres ont accompli, mais ne sait rien de la cause réelle de la malédiction. Il se rappelle qu'une famine identique avait sévi sept ans auparavant, et tué presque la moitié des habitants.

Les loups reviennent souvent dans la conversation des villageois. En effet, une meute rôde dans la région depuis quelques jours, et un enfant a été attaqué. Malheureusement, le baron Ravenaud (le seigneur actuel) refuse d'organiser une battue... D'ailleurs, celui-ci ne semble pas très populaire.

Si les personnages souhaitent passer la nuit dans le village, ils seront chaleureusement accueillis mais personne ne pourra leur servir à manger. Bien entendu, ils peuvent aussi demander l'hospitalité au chateau...

Le chateau de Plessin

Le sentier qui mène au château de Plessin serpente sur une petite colline. Le pont-levis est levé et personne ne réagit aux premiers appels des personnages. Près de l'entrée, un cor est suspendu à un piquet, du côté de la route.

Si les personnages sonnent de la corne plusieurs fois, un homme d'armes daigne apparaître en haut du rempart et

demande sans aucune amabilité aux voyageurs de décliner leur identité. Il semble très soupçonneux, et sera d'autant plus discourtois que le rang social des personnages sera bas. Après un bon quart d'heure d'attente, le pont-levis finit par s'abaisser et la herse se lève. Un troupeau de porcs assez important est parqué contre un des murs du rempart. Une baraque abrite une vingtaine de soldats, bien armés, tandis qu'un donjon de trois étages s'élève au centre de la cour.
Si les personnages sont nobles, un homme d'armes les conduit dans la haute salle du donjon où le baron, déjà en train de manger, les prie d'une façon bourrue de s'asseoir à sa table. Une assiette de viande de porc est placée devant eux, maigre repas pour qui vient de parcourir une si grande route. Les chambres qui leur sont proposées sont à peine propres, et sont au deuxième étage de la tour.
Si ce sont des manants, ils sont menés directement dans une chambre commune, dans la baraque des hommes d'armes, où de vilaines paillasses leur sont attribuées (aucun repas ne leur est servi).

Le baron Ravenaud, descendant d'Hunaud de Plessin, a hérité de bien des traits de caractère de son ancêtre. Veule, vulgaire et égoïste, il est frappé lui aussi par la malédiction mais a pris les précautions nécessaires pour ne pas souffrir de la faim : il a gardé un troupeau de porcs à l'intérieur de l'enceinte du château, et fait abattre un par un les animaux selon les besoins quotidiens. De cette façon, les vivres ne pourrissent pas au cours de la nuit.
Il est difficile de trouver le seigneur des lieux sympathique. Il grogne plutôt qu'il ne parle, ou émaille sa conversation de commentaires lourds et gras. S'il est provoqué en duel par un chevalier exaspéré par le manque de courtoisie de son hôte, il retirera ce qu'il a dit avec force excuses et un sourire ironique. Il n'a pas du tout envie de se battre, car c'est un lâche. Il fait clairement comprendre aux voyageurs que l'hospitalité ne leur est offerte que pour une nuit seulement. Si les personnages lui parlent des loups, il minimise le problème et refuse de se séparer de ses hommes d'armes. En fait, il craint une révolte et veut à tout prix protéger son troupeau...

Les hommes d'armes copient leur attitude sur celle de leur maître. Trop heureux de manger à leur faim, leur loyauté est inébranlable. Seul le jeune Corvenal, révolté par l'égoïsme du seigneur ne suit pas le mouvement général. Il ne trahira pas Ravenaud, mais apportera à manger aux voyageurs s'ils se sont couchés sans dîner, et pourra leur donner quelques renseignements. Il sait que la famine frappe Plessin tous les sept ans, et connait l'existence d'Albin, l'ermite. Il pourra indiquer aux voyageurs le chemin qui mène à sa cabane. Il refusera de quitter son poste pour partir avec eux, car il pense (à juste titre) qu'il peut aider les gens du village en restant au château.

Hommes d'armes
Combat 8, Magie 0, Artistique 0, Communication 2, Perception 2, Mécanique 3, Nature 3, Foi 1, Fatigue 24.
Physique 9, Force 10, Rapidité 8, Coordination 9, Psychique 5, Volonté 5, Décision 4, Intelligence 6, Apparence 4, Aura 4, Beauté 4, Honnêteté 4.
Compétences : arbalète (17), lance (17), art de la guerre (13), esquive (17), petits boucliers (17), haches (18), masse (18), agilité (13), sens (10), surprendre (9).
Ils sont armés d'arbalètes, de lances et de haches de bataille. Ils sont protégés par un bouclier à ombilic et d'une veste de cuir recouverte d'anneaux (protection 2).



Ravenaud, seigneur de Plessin
Combat 6, Magie 0, Artistique 0, Communication 1, Perception 5, Mécanique 3, Foi 1, Fatigue 21, Taille 1,72m, Poids 78kg, Age 41 ans.
Physique 8, Force 9, Rapidité 7, Coordination 8, Psychique 5, Décision 6, Intelligence 4, Apparence 3, Aura 3, Beauté 3, Honnêteté 3.
Compétences : art de la guerre (11), épée (14), esquive (14), lance d'arçon (15), masses (15), petits boucliers (14), tournoi (14), traditions (6), agilité (13), cheval (13), chasse (13)
Il possède une cotte de mailles quasigenées (protection 3).

La forêt

La forêt semble très paisible, la neige recouvre les arbres et le sol sur une assez grande épaisseur. Le gibier reste assez rare en cette saison mais il est néanmoins présent : chevreuils, biches, cerfs, sangliers et aussi, bien sûr, quelques lapins... Les personnages peuvent chasser pour se nourrir, mais s'ils rapportent de la viande à Plessin, celle-ci se gâtera au cours de la nuit suivante. Néanmoins, les villageois pourront prendre un repas au cours de la journée.
Une meute de loups est bien présente, et des hurlements se font fréquemment entendre à la tombée de la nuit. Les loups attaqueront les personnages la nuit s'ils bivouaquent dans la forêt. Si les voyageurs organisent une chasse pour exterminer les loups, ils trouveront leurs traces et pourront les attaquer après deux jours de poursuite. Quelques villageois les aideront pour la battue mais ne participeront pas à l'attaque finale.
La meute comprend quatre mâles adultes, trois femelles et cinq jeunes (avec des caractéristiques réduites de moitié). Si tous les mâles sont tués, le reste de la meute prend la fuite et ne montrera plus le bout de son museau de tout l'hiver.

Loup (animal)
Physique : 5, Psychique : 4, Fatigue : 14, Taille : 90 cm, Poids : 80 kg, Vitesse : course 12m/s
Surprendre (13), Dents (12), Bond (14), Dommages (1xMr) Attaques (1 av), Protection (3), Sonné (6), Evanoui (8), Coma (11), Mort (14), Chasse (16), Nager (7), Orientation (11), Sens (13).
Résistance aux sortilèges : 1.

Tandis que les personnages recherchent la demeure de l'ermite, une scène extraordinaire se déroule sous leurs yeux. Un lion attaque une harde de cerfs conduite par un grand dix-cors au pelage d'un blanc immaculé et fait un véritable massacre. Il abat tout le gibier et gâche complètement sa chasse dans une frénésie de tuerie. La neige est tachée de sang et le lion s'enfuit en emmenant uniquement un petit quartier de viande. Si les voyageurs avancent pour prendre la viande, ils sont saisis de vertige, titubent et tombent. Quand ils se relèvent, tout a disparu. Si jamais ils attaquent le lion, l'animal se défendra férocement et s'enfuira avant d'être tué.
Les personnages ne trouveront pas la demeure de l'ermite au cours de cette première journée et devront dormir dans la forêt ou revenir au village pour la nuit.
Le lendemain, la scène de la veille se poursuit, de façon tout aussi surnaturelle. Les personnages entendent des rugissements terrifiants et les bruits d'un combat titanesque. Dans une clairière, deux lions maigres et décharnés s'entretuent, puis le vainqueur dévore son adversaire et s'enfuit dans les buissons. Si quelqu'un tente d'intervenir, les lions attaqueront l'imprudent puis reprendront le combat qui les oppose.

Lion (animal)
Physique : 12, Psychique : 4, Fatigue : 28, Taille : 1m, Poids : 180kg, Vitesse : course 17m/s.
Surprendre (14), Dents (11), Griffes (14), Bond (15), Dommages (2xMr), Attaques (2 av), Protection (-1), Sonné (14), Evanoui (17), Coma (22), Mort (28). Chasse (17), Nager (6), Orientation (10), Sens (16).
Résistance aux sortilèges : 2.

Les personnages peuvent alors retrouver leur chemin et se rendre à la cabane d'Albin, le vieil ermite. Celui-ci les accueillera de bon coeur et les aidera volontiers s'il est abordé de façon courtoise. Il ne semble pas souffrir de la faim et offrira des mets simples aux personnages : pain, fruits (en plein hiver !) et de l'eau de source. Il pourra raconter les évènements du siècle dernier et expliquer la scène des lions, qui retrace la folie d'Hunaud et des habitants de Plessin (le gâchis de la nourriture puis le cannibalisme).
Impressionné par les visions des personnages et y voyant un signe de Dieu, il leur révèlera qu'ils peuvent lever la malédiction s'ils le désirent, en se rendant au castel de la butte aux corbeaux, demeure du baron Hunaud maintenant enfouie dans la forêt.
Il pourra soigner les blessés, par les plantes ou la magie.

Albin
Combat 0, Magie 6, Artistique 0, Communication 3, Perception 3, Mécanique 0, Nature 7, Foi 7, Fatigue 17, Taille 1,65m, Poids 50kg, Age 72 ans.
Physique 3, Force 1, Rapidité 4, Coordination 4, Psychique 11, Volonté 11, Décision 11, Intelligence 11, Apparence 7, Aura 8, Beauté 6, Honnêteté 7.
Compétences : alphabet hébreu (17), éloquence (11), agilité (10), mémoriser (16), orientation (18), connaissance des animaux (18), connaissance de plantes (20), connaissance des créatures monstrueuses (18), médecine des plantes (19), sciences de la terre (18), théologie (19).
Sorts : parler aux animaux (23), amitié des animaux (23), prendre l'apparence d'un animal (20), exorcisme (20), message du vent (23), redonner des forces (17), soigner les blessures (8).

En cherchant le castel de la butte aux corbeaux, les personnages trouveront une grotte où règne une forte odeur de fauve. S'ils ont la très mauvaise idée d'y pénétrer, ils découvriront sur un lit de feuilles un ours brun en plein sommeil, heureux d'hiberner en toute quiétude. Il sera beaucoup moins heureux si on le dérange, et attaquera sans pitié les importuns !

Ours brun (animal)
Physique : 12, Psychique : 3, Fatigue : 27, Taille : 2,5m, Poids : 300kg, Vitesse : course 10m/s.
Surprendre (7), Dents (13), Griffes (16), Bond (7), Constriction (8), Dommages (2xMr), attaques (2ap), Protection (0), Sonné (11), Evanoui (16), Coma (22), Mort (27), Chasse (10), Sens (11).
Résistance aux sortilèges : 2.

Le castel de la butte aux corbeaux

Les personnages ne réussissent à trouver la butte aux corbeaux qu'à la tombée de la nuit. Dans le crépuscule se découpe la silhouette d'un château aux tours élancées, construit sur une petite hauteur maintenant perdue dans les frondaisons de grands arbres... La mousse ronge les remparts comme une

lèpre de la pierre, et d'immenses vignes s'accrochent au donjon. Des dizaines de corbeaux ont élu domicile dans les machicoulis et les créneaux, et leurs croassements acides retentissent sinistrement depuis les hautes murailles. Personne ne s'est plus aventuré dans ces lieux depuis plus d'un siècle...
Le château semble totalement désert. Quand les personnages entrent dans l'enceinte, ils remarquent un verger dont les arbres portent encore des fruits. Mieux vaut ne pas y toucher car les fruits sont empoisonnés (poison rapide, toxicité 10). De plus, si un personnage touche à une quelconque nourriture dans l'enceinte du château, il sera lui aussi maudit, ne pourra pas quitter la région de tout l'hiver et souffrira de la famine comme les autres. Il ne pourra plus lever la malédiction et devra faire confiance à ses amis. S'il tente d'intervenir dans le donjon, il sera paralysé car il a perdu sa pureté.
Un silence de mort règne à l'extérieur, mais dès que les voyageurs entrent dans le donjon, un violent coup de tonnerre retentit tandis que des bruits de festin se font entendre. En effet, les spectres des serviteurs du seigneur Hunaud, ainsi que le baron lui-même, hantent le castel de la butte aux corbeaux et festoient depuis cent ans dans la haute salle du donjon. Ces fantômes sont immatériels et ne peuvent pas toucher ou être touchés par la matière. Ils passent à travers les murs et même à travers les êtres vivants !
Dans la haute salle du donjon décorée avec un grand luxe, d'immenses tables sont dressées et une grande fête bat son plein. Curieusement, seuls les bruits de repas sont audibles, et les spectres des trouvères jouent une musique silencieuse. Le fantôme du baron Hunaud, assis à la place d'honneur, lève le nez de son assiette et aperçoit les personnages. D'une voix sépulcrale, il leur enjoint de se joindre à son repas... constitué de toute évidence de chair humaine. S'ils acceptent, ils sont pris dans un grand tourbillon qui les dépose au pied du castel, et sont alors maudits comme les autres villageois. S'ils refusent, le seigneur Hunaud s'offense et ordonne à ses "gardes" de punir les insolents. Il s'agit de deux statues de bronze représentant des chevaliers, placées de part et autre de son siège. Dans un cliquetis d'armures, elles s'avancent vers le groupe...

Les statues de bronze
Taille : 2m, Poids : 300kg, Vitesse : marche 1m/s.
Epée de bronze (15/10), Bouclier de bronze (-/15), Dommages (2xMr), Attaques (1), Protection (3).
Résistance aux sortilèges : 2.
Quand elles reçoivent des coups, les statues se fendent peu à peu et finissent par tomber en morceaux quand elles ont encaissé 40 points de dommages. Elles sont invulnérables au froid.

Quand les statues sont abattues, les spectres disparaissent ainsi que les tables, et tous les accessoires contenus dans la salle. Après un instant de silence, des gémissements lugubres retentissent. Grâce au son, les personnages peuvent alors se diriger vers un oratoire situé au sommet d'une tour.
Dans cet endroit de prière, le spectre de l'ermite Galien se recueille devant un petit autel, très simple. Il se retourne vers les personnages quand ceux-ci entrent dans la pièce et leur demande d'une voix calme ce qu'ils désirent. Ils les écoute gravement, semble peser leurs arguments mais ne prononce pas un mot. Finalement, il leur demande un don comme preuve de leur foi et de leur désir réel d'aider les villageois. (*Note* : un don est une promesse que l'on fait à quelqu'un sans savoir à l'avance ce qu'il demandera).
Si les personnages acceptent, il leur demande de confesser sur l'instant la plus grande faute qu'ils ont commise, et de se repentir sincèrement de cette action. A propos, rompre un don entraine la perte de 100 points d'honneur, minimum !
Si les personnages se sont conduits généreusement au cours de l'aventure et n'ont touché à aucune nourriture dans le château, l'ermite leur annonce que la malédiction est levée grâce à leur intervention, à condition qu'une dernière condition soit remplie : le baron Ravenaud doit partager les vivres qui lui restent avec les villageois. Cette fois, la nourriture ne pourrira pas.

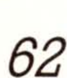
Le retour au château

Il ne reste plus aux voyageurs qu'à convaincre le seigneur de Plessin de renoncer à son petit confort pour le bien-être de tous. Tous les moyens sont bons : prière, éloquence, menace, combat...
Quand les villageois apprennent la dernière condition pour que la malédiction soit levée, ils se rendent en masse devant les murs du château. Les hommes d'armes hésitent, conscients eux aussi de l'importance du moment.
S'il est défié en duel par un chevalier, Ravenaud ne peut plus se dérober car il sent bien que tout le monde se retournera contre lui. Un sursaut d'honneur lui donne du courage et il accepte de combattre.
Dès qu'il reçoit une blessure grave, il abandonne et s'avoue vaincu. Il ordonne alors à son intendant de distribuer les vivres et s'enferme dans son donjon, plus maussade que jamais. Pendant ce temps, les voyageurs sont fêtés par les villageois, ivres de bonheur...

Scénario
Anne Vétillard
Illustrations
Pierre Koernig

Présentation

Au cours d'un voyage, les aventuriers se retrouvent en pleine montagne alors que le blizzard commence à souffler. Leurs montures sont rapidement tuées par le froid et ils ne doivent leur salut qu'à la découverte d'un petit village de chasseurs où il sont accueillis pour la nuit. Mais pendant la veillée, un chasseur -jaloux de l'intérêt que porte sa promise à l'un des "étrangers"- provoque un duel. Les choses s'arrangent, heureusement. Le lendemain matin, la jeune fille volage s'est enfuie dans les montagnes. Les aventuriers sont alors chargés d'aller à sa recherche...



CHAPITRE I

LE DERNIER REFUGE

Perdus dans la tourmente

Le vent hurle sauvagement et des paquets de neige fouettent le visage des aventuriers alors qu'ils progressent péniblement dans la poudreuse qui leur monte jusqu'aux genoux. Le monde entier semble avoir viré au blanc. La tempête est d'une rage telle, qu'il est impossible même de voir alentour les sommets de la chaine de Kalghari. Les chevaux sont morts depuis plusieurs heures déjà et il n'a pas encore été possible de trouver le moindre abri. Le froid glacial pénètre les manteaux et les armures. La fin est proche... Soudain, une grosse forme arrondie se dessine au coeur des bourrasques. En s'approchant, les aventuriers constatent qu'il s'agit d'une grande hutte en peaux de bêtes tendues sur une armature de bois. De loin en loin, d'autres abris semblent maintenant émerger de la tourmente. Mais voilà qu'une créature indistincte sort à quatre pattes de la première hutte. La "bête" se dresse sur ses pattes de derrière : elle fait plus de deux mètres de haut ! Un ours ? Non. La créature s'approche des personnages et c'est en fait un homme de haute taille vêtu d'une cape de fourrure. *"Venez !"* leur dit-il, en les invitant à entrer dans la cabane.

Le village de Troghen

Troghen est un village perdu dans les montagnes de Kalghari et situé à bonne distance de toute terre civilisée. Ses habitants sont des hommes frustres et peu amènes. Habitués depuis des siècles à vivre dans des conditions précaires et par un froid rigoureux, ils sont exceptionnellement grands et robustes. Les femmes sont pratiquement aussi fortes que les hommes et les enfants sont considérés comme des adultes à partir de 10 ans.

Le chef du village se nomme Rugurtz. C'est un grand gaillard barbu et taciturne, plus apte aux courses dans les montagnes qu'aux conversations mondaines. Il accueille les aventuriers parce que la loi de la montagne impose que l'on accorde l'hospitalité aux voyageurs égarés. Quoiqu'il en soit, il reste méfiant.

La veillée

La hutte dans laquelle pénètrent les aventuriers fait une vingtaine de mètres de diamètre. Au centre, un grand feu a été allumé et maintient une température agréable. Tous les habitants -hommes, femmes et enfants- du village de Troghen sont réunis pour le repas du soir. Aussi les voyageurs sont-ils accueillis par cinquante paires d'yeux qui les détaillent longuement en silence.

Rugurtz leur fait signe de se débarrasser de leurs pelisses et de s'asseoir près du feu. Une femme massive leur apporte alors à chacun une écuelle contenant quelques morceaux de viande baignant dans de l'huile d'ours.

Le silence persiste pendant tout

L'histoire de Miriel

Miriel est née dans une cité très ancienne construite au sommet du Géant de Pierre. Son peuple appartenait à une vieille race hautement civilisée qui consacrait son existence à l'étude des astres et à la méditation. Un jour, la cité fut attaquée par une horde de Trolls des Glaces et tous les habitants furent tués, à l'exception de Miriel. Agée de six ans à peine, elle parvint à s'enfuir avec son chien. Folle de terreur, elle erra trois jours dans la neige avant de sombrer dans un profond coma. Rugurtz la retrouva, blottie contre son animal favori qui avait succombé à la morsure du froid. Il la ramena au village et décida de l'adopter. Les épreuves qu'avait vécues Miriel la rendirent presque totalement amnésique, tout en provoquant chez elle une haine profonde de la violence sous toutes ses formes. En assistant au duel, la mémoire lui est revenue en partie. C'est pourquoi elle s'est enfuie en direction de la montagne de son enfance.

Ce module est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveaux 5 à 7. Les trois livres d'AD&D sont nécessaires pour le jouer, ainsi que le Fiend Folio.

Les montagnes barbares

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

le repas des aventuriers. Une fois qu'ils ont fini, leur hôte se lève. Il a revêtu une peau de bison des neiges et sa tête est coiffée du crâne de l'animal. Il parle d'une voix profonde et rauque :

"*Mon nom est Rugurtz. Je suis le chef de ce village. Soyez les bienvenus si vous venez en paix. Les chasseurs de Troghen* (il montre l'assistance) *ne vous feront aucun mal, si vous respectez nos usages. Mais, avant de vous laisser vous reposer, nous voulons savoir d'où vous venez et ce que vous avez fait de vos vies...*"

Pendant que les joueurs racontent quelques-unes de leurs aventures, les villageois s'approchent d'eux pour mieux entendre ; les distractions sont rares par ici ! Parfois, ils échangent entre-eux quelques mots à voix basse et des rires bourrus fusent quand les personnages essayent "d'enjoliver" leurs exploits. Quoiqu'il en soit, les aventuriers sont bientôt pressés de questions.

Miriel

Pendant leur récit, les personnages remarquent une silhouette menue qui se tient dans l'ombre de Rugurtz. Au début, elle reste pelotonnée dans une grande couverture de fourrure qui la dissimule. Mais, peu à peu, il est possible de mieux la détailler.

C'est Miriel, la fille du chef, une jeune fille d'une quinzaine d'années aux yeux gris-transparent et à la longue chevelure immaculée. Son visage est d'une beauté à couper le souffle : un petit nez retroussé orné de taches de rousseur, une peau nacrée, le tout exprimant une douceur hors du commun. Manifestement, elle n'a rien de comparable avec les rudes femmes de Troghen !

Alors que les aventuriers parlent, elle ne cesse de fixer celui d'entre-eux dont le Charisme est le plus élevé. Parfois, elle essaye un sourire timide et semble fascinée par le bel étranger...

C'est alors que se lève une brute énorme : "*Moi, Morgloboth, je ne tolère pas que l'on tente de séduire ma fiancée ! Lève-toi lâche* (il s'adresse à l'aventurier que regardait Miriel) *et vient répondre de ton insulte l'arme à la main !*"

Les coutumes du village autorisant les combats singuliers, le feu est éteint et les adversaires doivent s'affronter au centre de la grande hutte.

Le duel

Morgloboth est un chasseur stupide et borné, mais il a un bon fond. Il s'est amouraché de Miriel qui lui a été promise par Rugurtz. Il se battra avec fureur en invectivant son adversaire.

Morgloboth (guerrier/ranger 3/3) : CA 7, pts de vie 39, Constitution 18, Force 18/80 (+2/+4), Alignement Loyal Neutre. Il est armé d'une massue (1-6).

Dès le premier sang, Miriel, apparemment bouleversée, se lève précipitamment et sépare les combattants. Elle est en larmes et parle avec difficulté : "*Fous que vous êtes ! Vous vous tueriez pour moi et je n'ai même pas droit à la parole ! Vous êtes tous des... des... des sauvages !*" Sur ce, elle s'empare d'une pelisse et sort de la hutte en déclarant qu'elle va se coucher. Morgloboth regarde fixement la porte qui se referme, toute fureur disparue...

La disparition

Les aventuriers passent la nuit dans la grande hutte où les ont abandonnés les villageois. Au petit matin, ils sont réveillés par des cris : Miriel a diparu ! Morgloboth est persuadé qu'il s'agit encore d'un coup de ces "étrangers de malheur". Mais rapidement, on retrouve des traces de skis qui vont en direction du nord-est ; la fille du chef s'est enfuie...

Rugurtz, furieux, ordonne à Morgloboth de partir à sa recherche. Il fait comprendre à demi-mots que les personnages ont une part de responsabilité dans son malheur et qu'ils ont tout intérêt à l'accompagner.

Si les joueurs questionnent les villageois avant de partir, ils apprendront que Miriel n'est pas "vraiment" la fille du chef. Celui-ci l'a découverte, quand elle n'avait que six ans au pied du Géant de Pierre, une montagne maudite située à quelques jours de skis au nord-est (cf "L'histoire de Miriel" en annexe).

CHAPITRE II

LA POURSUITE DANS LA NEIGE

L'expédition

Accompagnés par un Morgloboth plus taciturne que jamais, les aventuriers vont devoir poursuivre Miriel jusqu'à la montagne appelée le Géant de Pierre. Ce voyage est divisé en 7 étapes et doit être effectué à skis.

Au cours de ce périple, ils risquent de rencontrer quelques habitants hostiles des régions glacées. Pour chaque jour, le MD effectuera deux jets de dés à six faces (un pour le matin, un pour le soir). Sur un résultat de 6, il se reportera à la "Table de Rencontres" et lancera un dé à huit faces pour déterminer la nature précise de la rencontre. Pour connaître l'heure précise à laquelle elle a lieu, il peut utiliser 1d12. Ainsi, si une rencontre se produit le matin et si le résultat du d12 est 5 par exemple, cela signifiera "5 heures du matin" (l'après-midi, le même résultat indiquerait "17 heures").

TABLE DE RENCONTRES

Dé(d8)	Rencontre
1	**Ours brun**. CA 6, HD 5+5, 35 pts de vie, Dégâts 1-6/1-6/1-8 plus 2-12.
2	**Yéti**. CA 6, HD 4+4, 36 pts de vie, Dégâts 1-6/1-6, Attaques spéciales : Paralysie, Ecrasement (2-12).
3	**Loup**. CA 5, HD 5, 30 pts de vie, Dégâts 2-8, Attaque Spéciale : Souffle Glacé.
4	**Homme du Gel** (FF p.40). CA 5, HD 4, 18 pts de vie, Dégâts : 1-6, Attaque spéciale : Cône de Glace (3-18).
5	**Lion des montagnes**. CA 5, HD 5+2, 32 pts de vie, Dégâts 1-4/1-4/1-10, Attaques spéciales : pattes arrières (2-7/2-7).
6	**Lézard des Glaces** (FF p.52). CA 1, HD 3+3, 13 pts de vie, Dégâts 1-6/1-3/1-3, Attaques spéciales : Cône de Glace (2-16), Autopolymorphie.
7	**Crapaud des glaces.** CA 4, HD 5, 24 pts de vie, Dégâts 3-12, Attaque spéciale : Rayon de Glace 3-18.
8	**1-6 Hommes des Glaces** (normaux). CA 5, HD 2, 12 pts de vie, Dégâts 1-8 (massue).

Bien qu'ils emportent un peu de nourriture, les aventuriers devront chasser. Dans ce cas, lancez 1d6 qui indique le nombre de tours (10 minutes) qui sont passés à découvrir une "proie" (attention : un résultat de 6 indique que les chasseurs sont bredouilles !).
Relancez ensuite 1d6 pour connaître la nature de la proie en question :
1)un chamois, 2)des tourterelles des neiges, 3)un ours, 4)un lièvre des montagnes, 5)un renard, 6)un élan.

Un dernier jet de dé précise la distance à laquelle est aperçu le gibier :
1-2)portée courte, 3-4)portée moyenne, 5-6)portée longue. Le terme "portée" est relatif à l'arme de jet la plus puissante possédée par les chasseurs.
Il est primordial que le MD prête une grande attention aux conditions du voyage. Il faut qu'il s'applique à décrire la neige aveuglante sous le soleil, les montagnes majestueuses, le vent qui gémit en jouant avec les rochers, etc...

Note : l'aube se lève à 7 heures du matin et le crépuscule a lieu à 18 heures.

Le premier jour

Après avoir consacré un peu de temps à la préparation de l'expédition, les aventuriers doivent s'habituer à l'utilisation des skis. Pour pouvoir tenir raisonnablement bien sur les skis fabriqués par les chasseurs, il faut que chaque personnage réussisse 3 jets consécutifs sous sa Dextérité (1d20). Chaque jet manqué signifie que le "skieur" est tombé, provoquant les rires des habitants de Troghen. Un 20 naturel indique de surcroit qu'il se blesse dans sa chute et prend 1-3 points de dégâts.
Une fois paré, le groupe mené par Morgloboth prend la direction du nord-est. Le traces de Miriel sont nettement visibles. Au cours du premier jour, le soleil est resplendissant, mais le vent reste glacial. Attention : si les aventuriers ne pensent pas à se protéger les yeux, ils risquent de souffrir de "cécité des neiges" (le soleil réverbéré par la neige peut endommager les yeux jusqu'à rendre aveugle temporairement). Quand vient le soir, les personnages, fourbus, installent leur campement pour la nuit.

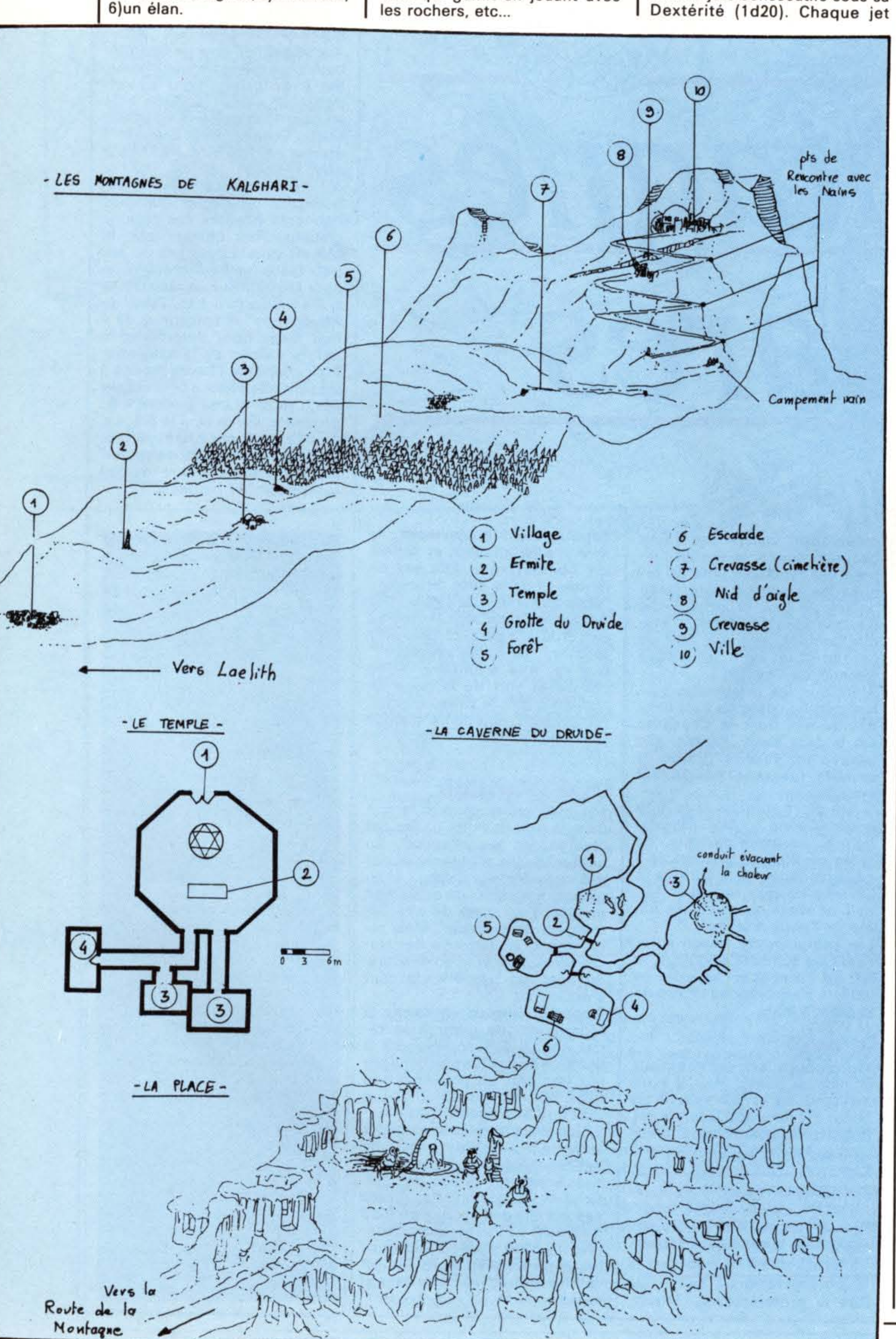
Le deuxième jour

Au réveil, les aventuriers, dont les membres sont encore douloureux, découvrent un ciel couvert et bas. Pendant la première partie de la journée, ils vont progresser dans une vallée encaissée s'élargissant progressivement.
Au début de l'après-midi, ils constatent que les traces de Miriel passent près d'un pilier de pierre haut d'une quinzaine de mètres, dressé au milieu d'une petite vallée. Au sommet de ce pilier, on peut distinguer une forme humaine recroquevillée sous une légère couche de neige. C'est Tchatch, un ermite anachorète[1], qui médite dans les solitudes glacées des montagnes.
Tchatch est un bavard impénitent qui s'est imposé 30 jours de silence pour se punir des désastreuses conséquences de sa langue trop bien pendue. Lorsque les aventuriers passent près de sa colonne, il en est à son 29e jour de pénitence et commence à "craquer". S'ils lui adressent la parole, Tchatch les bombardera de sorts de *Silence*. Et si les personnages résistent à ces sorts et essayent de venir le chercher, il deviendra fou-furieux avant de les abreuver d'un discours délirant qui lui permettra de rattraper 29 jours de mutisme.
Note au MD : jouez Tchatch avec ferveur en parlant de tout et de n'importe quoi pendant dix bonnes minutes, sans prêter aucune attention à ce que disent vos joueurs...

Tchatch (clerc de niveau 5). CA 10, pts de vie 30, Dégâts 0 (il n'est pas armé). Sorts en tête : *Résistance au froid* (3X), *Silence sur 5m* (3X), *Manne.*

Le troisième jour

Le voyage devient plus difficile. La température a encore chutée et l'air charrie du grésil. En fin de journée, les aventuriers arrivent en vue d'une étrange construction prise par les glaces, qui s'élève au milieu d'un champ de ruines enneigées. Les traces de Miriel indiquent que la jeune fille est entrée dans ce bâtiment. Morgloboth, pour sa part, ne connait pas l'endroit, mais son attitude trahit une



grande terreur superstitieuse.
Il s'agit en fait des ruines d'un refuge que tenaient jadis des moines qui avaient fait vocation de secourir les voyageurs en détresse. Ce refuge fut attaqué, il y a longtemps, par des créatures maléfiques qui le rasèrent ne laissant subsister qu'un petit temple. Dans ce dernier, ils ont enfermé le corps profané du fondateur de l'Ordre dans lequel ils ont implanté un esprit maléfique.
Toutes les nuits, dix squelettes vêtus de robes de bure et portant des torches aux lueurs fantomatiques, apparaissent aux abords du temple et attaquent les "sacrilèges" qui osent camper ici.

Les squelettes. CA 7, HD 1, 5 pts de vie, dommages 1-6.

LE TEMPLE (voir plan) :

1) Cette double porte en bronze verdi est ornée d'une ancienne inscription en commun disant "*Si l'âme est pure, la vie est dure.*"
2) L'autel. Situé au centre d'une pièce emplie de gravats et de cadavres d'animaux morts de froid, cet autel décoré de runes est en fait un sarcophage contenant la momie du fondateur de l'Ordre. Les traces indiquent que Miriel s'est recueillie devant ce sarcophage.

La momie (un moine décharné et particulièrement repoussant). CA 3, HD 6+3, 40 pts de vie, Dégâts 1-12, Attaques spéciales : *Peur, Paralysie* et *Maladie.*

3) Des salles vides (sacristies).
4) La chambre de l'abbé. Elle n'a pas été profanée et sa porte d'airain est défendue par un glyphe *Blessure Majeure* (2d8+1). A l'intérieur, il y a un lit en décomposition, un coffre tombant en poussière et de nombreux parchemins théosophiques[2] mangés par la moisissure. Une petite émeraude (300 PO) est dissimulée sous une dalle cachée par les restes du lit.

Le quatrième jour

Alors que quelques flocons flottent dans l'air, les aventuriers arrivent en vue d'une caverne, apparemment habitée, vers laquelle les traces des skis de Miriel se dirigent et... ne repartent pas !
La grotte est habitée par Ardamir, un druide demi-elfe, qui vit là avec un couple de loups dont il s'est attiré l'amitié. Il a reçu la visite de Miriel qui lui a raconté son histoire, ajoutant qu'elle craignait d'être suivie par des gens de son village. Après quelques hésitations, Ardamir a pris fait et cause pour elle et lui a lancé, avant qu'elle ne s'en aille, un sort de *Passage sans traces*, effaçant les empreintes de ses skis sur un kilomètre.
Le but d'Ardamir est de dissuader les voyageurs de continuer leur quête. Pour cela, il essaye de leur faire peur en leur racontant des légendes abracadabrantes et n'hésite pas à faire usage de sa magie. Au cas où les choses tournent mal, il cesse toute attaque dès qu'un de ses loups est blessé.

Les loups. CA 7, HD 2+2, 14/15 pts de vie, Dégâts 2-5, Attaque spéciale : *Hurlement.*

Ardamir (druide demi-elfe du 5e niveau). CA 5 (cuir+bouclier+ajustement dextérité), 45 points de vie.
Sorts en tête : N1/*Shillelagh, Aura Féerique, Langage Animal et Passage sans Traces.* N2/*Charme Personne ou Mammifère, Distorsion du Bois* (idéal pour les skis !) et *Métal Brûlant.* N3/*Arbre et Pyrotechnie.*

LA GROTTE (voir plan) :

1) Paillasse des loups.
2) Tenture de cuir (contre le vent et le froid).
3) Source d'eau chaude.
4) Bureau/table.
5) Réserve de nourriture et d'outils. La porte est défendue par un piège à feu (1d4+5).
6) Un coffre contenant : un Bâton de Détection des Métaux et des Minerais (Wand of Metal & Mineral Detection), une potion de Contrôle d'Animal (Animal Control), une masse +1 et une potion d'Autométamorphose (Polymorph Self) pour les cas d'urgence.

Le cinquième jour

Cette journée se déroule sous la neige qui tombe à gros flocons. Tôt le matin, les aventuriers découvrent les skis de Miriel abandonnés (il y en a un de brisé) à l'orée d'une épaisse forêt de sapins qui se dresse sur les contreforts d'une montagne basse.
La forêt est habitée par une tribu de centaures (MM p.14). Ceux-ci, émus par le récit de Miriel, l'ont portée jusqu'à l'autre côté de leur domaine. Ils ne sont agressifs que si les aventuriers abîment les arbres, sinon, ils se contentent de leur faire peur et éventuellement de les aiguiller sur une fausse piste.
Une fois la forêt traversée, les aventuriers vont devoir faire la preuve de leurs talents d'alpinistes pour suivre les traces de Miriel qui a gravi les rochers du sommet de la petite montagne. L'ascension se déroule en trois étapes, chacune nécessitant un jet sous la Dextérité (1d20). En cas de chute, le grimpeur malheureux prend 1d8 points de dommages (la neige amortit un peu les chocs).

Le sixième jour

Aujourd'hui, le temps est à la brume. Un peu avant le milieu de la journée, les aventuriers "tombent" sur une petite colonie de gnomes qui exploitent une mine de nickel à flanc de montagne. Les gnomes sont une cinquantaine et vivent dans des petites huttes en pierre. Ils sont énervés, car voici deux jours, ils ont vu passer une troupe de nains prétentieux qui les ont traités de "moins que rien". Ces nains se dirigeaient vers le Géant de Pierre qu'ils ont fait le projet d'escalader par la face nord. Pour peu que les aventuriers soient polis, les gnomes leur fourniront des vivres et des raquettes s'ils promettent "d'arriver en haut de cette fichue montagne avant ces damnés nains !". Ils ont bien vu passer Miriel, mais n'ont pas pris la peine de s'intéresser à cette "stupide fillette qui aurait mieux fait de rester dans les jupes de sa mère".
Après avoir quitté les gnomes, les aventuriers vont devoir passer par un étroit défilé recouvert par un toît de neige qui ne laisse passer que peu de lumière. Les parois de ce défilé silencieux sont creusées de niches où trônent des guerriers morts figés dans des attitudes hiératiques. Les squelettes portent autour du cou des médaillons dorés (en fait, il s'agit de cuivre !). Si un aventurier touche à l'un d'entre-eux, 20 guerriers s'animent et défendent leurs possessions.



Les guerriers (des Huecuva, FF p.51). CA 3, HD 2, 16 pts de vie, Dégâts 1-6, Attaques spéciales : *Autopolymorphie* (3X par jour) et *Maladie.* Chaque niche dissimule 250 PO en bijoux divers. Attention, les Huecueva sont très rapides (9") et ils s'amusent à prendre l'apparence des "importuns" !

A propos du peuple de Miriel

"...par ailleurs, il existait une montagne appelée Géant de Pierre, sur laquelle avait été bâtie une ville du nom d'Edeltheil. J'y posai mon pégase un beau jour de 1207. Je venais juste de défaire un dragon rouge et j'avais besoin d'un peu de repos. A peine venais-je de bondir au bas de ma fière monture, qu'un comité d'accueil -composé d'une vingtaine d'hommes et de femmes au regard clair et au physique harmonieux- me présentait ses hommages, témoignant en celà que j'avais été reconnu -à juste titre- comme un hôte de marque. Je pensai un moment que, n'ayant peut-être jamais vu d'elfes, ils me prenaient pour un dieu. Je leur tendis donc, comme preuve de ma divine bienveillance, une pièce de cuivre. Mais, c'était un malentendu, car un homme me répondit en elfique : "N'aie crainte ! Nous ne sommes pas des dieux et nous n'exigeons nul présent." Je restais une semaine à Edeltheil. Ses habitants me semblèrent singulièrement détachés du monde matériel, plaçant au dessus de tout les subtilités de l'Art et de la Pensée. Pacifiques, ils ignoraient la guerre. Il est vrai que la situation géographique de leur village les tenait parfaitement à l'écart de tout conflit..."

(Extrait de "Etude des vers chitineux dans les pays chauds" par Ermold le Noir.)

Le septième jour

Enfin une belle journée ensoleillée ! Le Géant de Pierre se présente sous la forme d'une montagne imposante qui se dresse au bout d'une petite plaine de neige immaculée. Arriver jusqu'au pied de la montagne prend toute la journée. En observant attentivement le Géant de Pierre, on peut cependant remarquer qu'un aigle de grande taille semble nicher près du sommet.

CHAPITRE III

LE GEANT DE PIERRE

Au pied de la montagne

Alors que les aventuriers installent leur campement pour la nuit, ils aperçoivent à quelques distance un groupe de cinq tentes montées autour d'un feu. Elles appartiennent aux dix nains dont les gnomes ont parlé. Ces nains sont dirigés par un vieux gaillard du nom de Drodain. Leur objectif est d'être les premiers à atteindre le sommet du Géant de Pierre en l'escaladant par la face nord, la plus difficile. Ils sont prétentieux et se considèrent comme des sportifs de haut niveau. ils ne témoignent aucune sympathie à l'égard des voyageurs, mais sont toujours prêts à se vanter de leurs exploits passés.
Note : L'existence de ces nains est justifiée par un "gag". En effet, les aventuriers les rencontreront plusieurs fois avant d'arriver au sommet, alors qu'eux-mêmes emprunteront la route qui va jusqu'à la ville en ruines. Au fur et à mesure de

ces rencontres, les nains deviendront plus agressifs et finiront par abandonner l'escalade -dégoûté par le peu de sportivité des voyageurs- à quelque distance du sommet...

L'ascension

En cherchant de nouvelles traces de Miriel, les aventuriers découvrent une route qui serpente à flanc de montagne et qui mène jusqu'à la cité perdue. En début de route, un menhir gravé de runes produit un effet spectaculaire sur Morgloboth. Ce dernier commence à trembler et parle de malédiction et de "montagne maudite".

La route est abrupte et couverte de neige. Au bout de quelques heures, les personnages arrivent devant un grand porche de pierre décoré de sculptures étranges. Devant ce portail, un grand nid contenant trois gros oeufs est installé. C'est celui d'un aigle géant qui passe à l'attaque dès que les aventuriers font mine de s'approcher de sa progéniture.

L'aigle. CA 7, HD 4, 25 pts de vie, Dégâts 1-6/1-6/2-12.

Une fois le combat contre l'aigle résolu, les aventuriers constatent que Morgloboth, ayant succombé à sa terreur, les a abandonné. Il les attend au pied de la montagne...

Un peu plus loin sur la route de la montagne, les personnages se retrouvent devant un fragile pont de glace tendu au travers d'une crevasse de 30 pieds de large. Miriel, aidée par son faible poids, n'a eu aucun problème pour traverser comme l'attestent les traces qu'elle a laissées. Mais quiconque pesant plus de quarante kilos provoquera l'effondrement du pont.

Encore quelques efforts et bientôt les aventuriers arrivent à...

La cité pétrifiée

L'ancienne ville où a vécu Miriel est complètement dévastée. Les maisons en ruines sont recouvertes d'une épaisse pellicule de glace. A peine arrivée, la jeune fille a été faite prisonnière par les quatre derniers Trolls des Glaces qui vivent encore ici. Ils l'ont ligotée solidement à une colonne de pierre au centre de la place centrale de la cité (voir plan). Au moment précis où les aventuriers accèdent à cet endroit, ils s'apprêtent à la torturer en lui versant de l'eau sur le corps...

Les Trolls des Glaces (FF p.90). CA 8, HD 2, 16 pts de vie, Dégâts 1-8/1-8, Défenses spéciales : *Régénération*, ne peuvent être touchés que par des armes magiques, insensibilité au froid.
Note : ces créatures se régénèrent de 2 points par round, lorsqu'elles se plongent dans l'eau.

L'antre des Trolls des Glaces est une petite caverne creusée dans le sol à côté de la fontaine. Il contient quelques ossements, ainsi que des gemmes (3000 PO), 5000 PO, 2500 PA et 1500 PP.

Pour l'emporter sur les trolls, les aventuriers ont intérêt à les éloigner de la fontaine d'eau chaude qui coule sur le côté de la place. S'ils ne le font pas, les monstres l'utiliseront pour leur régénération.

Souvenirs du temps jadis

Une fois libérée, Miriel, grelottante, n'a qu'une hâte : retrouver la maison de ses parents ! Celle-ci existe encore, mais quand la jeune fille découvre les corps gelés de son père et de sa mère, elle éclate en sanglot, comprenant soudain que son enfance appartient au passé. Il faudra la tirer de force hors de la maison, car elle est bien décidée à se laisser mourir sur place. Seul l'aventurier sur lequel elle avait jeté son dévolu au village (ou un autre plus compréhensif) peut la convaincre de continuer à vivre. Peut-être est-ce là le début d'une idylle... Quoiqu'il en soit, Miriel refuse d'entendre parler du village et décide d'accompagner les aventuriers, cela risque de ne pas être facile à expliquer à cette grosse brute de Morgloboth. Peu importe, la jeune fille a bien gagné le droit de choisir sa vie...

Epilogue

Cette aventure ultra-linéaire a été conçue afin de proposer aux joueurs quelques situations typiques des scénarios montagnards. Vous pouvez, si vous le désirez, réutiliser certains de ses éléments (Table de Rencontre, PNJ, etc...) dans des aventures de votre cru. En tout cas, faites attention en la jouant à ne pas vous enrhumer !

Scénario
Denis Beck
& Jean Balczesak
Illustrations
Thierry Ségur
Plans
Stéphane Truffert

(1) Religieux contemplatif qui se retire dans la solitude.
(2) Relatif aux doctrines mystiques qui visent à la connaissance de Dieu par l'approfondissement de la vie intérieure et à l'action sur l'univers par des moyens surnaturels.





Le sujet dans ses grandes lignes

Au village de Cherche-Lune où ils viennent d'arriver, les voyageurs vont faire la connaissance, entre autres personnes, d'un certain messire Breman, un "médecin" autant respecté qu'aimé de tous les villageois... Or, par un *rêve souvenir* fait dès la première nuit, le Breman en question va leur apparaître comme ayant été leur *ennemi personnel* dans une "vie précédente". Dans cette autre vie, Breman a finalement été vaincu par eux, mais il a juré qu'il se vengerait au-delà de la mort. Les voyageurs ont par ailleurs toutes les raisons de penser que Breman est un nécromancien, un haut-rêvant de Thanatos.

Le problème consiste à agir vite et *juste*. Si, grâce au rêve, les voyageurs ont "reconnu" Breman, celui-ci a pu les "reconnaître" de la même façon, et sans doute doit-il préparer sa vengeance. Si c'est bien un nécromancien, il peut envoûter à distance, et fuir ne sert à rien. Il faut donc le détruire. Mais Breman est *adoré* à Cherche-Lune. Si les voyageurs se ruent vers lui, ils peuvent certes le tuer, mais ce *crime* leur mettra aussitôt tout le village à dos, et les villageois, des tailleurs de pierre, savent plutôt bien manier la masse... D'un autre côté, il faut agir, car Breman, lui, ne restera pas inactif. C'est effectivement un nécromancien, et il *possède* déjà les villageois les plus influents.

Breman a une faiblesse, et grâce au rêve encore, les voyageurs peuvent s'en "souvenir". Le nécromancien est un malade sexuel qui hait les jeunes filles trop belles. Il les viole, les tue, et utilise ensuite leurs restes à des pratiques infâmes. A Cherche-Lune, deux jeunes filles ont précisément disparu sans laisser de traces. Si les voyageurs arrivent à prouver que Breman est le coupable, à le démasquer publiquement et à convaincre le village de sa noirceur, ils auront gagné... Car même en tenant compte des *possédés*, Breman ne fera pas le poids devant la fureur des tailleurs de pierre.

Tout repose donc sur la rapidité et la finesse. Cherche-Lune est ainsi nommé car c'est le lieu de rencontre des chercheurs d'herbe de lune, herbe qui abonde dans les montagnes proches. Breman en possède des quantités d'une excellente qualité, c'est-à-dire en termes de jeu, une sur-abondance de points de rêve.

Le village

Cherche-Lune vit de son agriculture (seigle, moutons, porcs, légumes), du bois de la proche forêt, et de l'industrie de la pierre : un beau marbre blanc veiné de bleu pâle que l'on appelle dans la région marbre de Cherche-Lune. Ce marbre est extrait en blocs irréguliers dans la carrière qui se trouve à 2 kilomètres au nord, et rapporté au village dans des chariots tirés par des boeufs (il n'y a pas un seul cheval au village). Les blocs sont entreposés devant les maisons des tailleurs de pierre, qui leur donnent alors une forme cubique. Tant qu'il y a du travail au village-même, il n'y a personne à la carrière, et *ce sera le cas durant les deux ou trois jours qui suivront l'arrivée des voyageurs*. La population se répartit en 3 groupes, vivant mutuellement en bonne entente : les paysans (40 adultes environ), les forestiers (15) et les tailleurs de pierre (20). Le village est gouverné par un représentant élu. C'est actuellement, et depuis longtemps, maître Finemasse, qui est également le maître d'oeuvre de la carrière. Ce personnage est *possédé de corps et d'esprit* par Breman, de même que les autres personnalités influentes : Koltar le forgeron, Lazlo le meunier, Lutran le charron, et Sirgastin, l'hôte de la maison des voyageurs.

La magie n'est ni bien ni mal vue à Cherche-Lune. De fait, on ne sait pas très bien ce que c'est. Certains soupçonnent Breman d'opérer des guérisons magiques, mais sans preuve, et de toute façon ne vont pas s'en plaindre. Tous ignorent naturellement sa véritable personnalité.

L'Alude est une rivière de 8 à 10 mètres de large, au cours assez vif. A 2 mètres des berges, sa profondeur est déjà de 2 mètres, au centre elle est de 4. Il n'y a qu'un seul pont (en bois) pour la traverser. Au Sud, la route mène à Trois-Clairières, une agglomération de bûcherons à environ trois jours de marche. C'est par là qu'arriveront les voyageurs.

L'arrivée des voyageurs

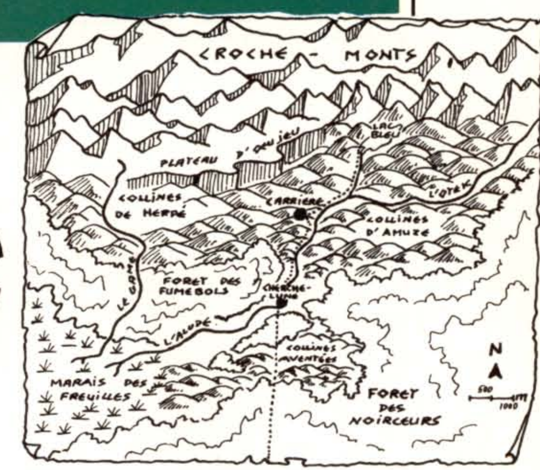
La forêt des Noirceurs aura laissé aux voyageurs une très pénible impression : celle d'un piège constant prêt à se refermer sur eux. A Trois-Clairières, on les aura d'ailleurs prévenus : "*En dehors du chemin, il y a des choses noires qui rôdent, qui vous endorment et vous dévorent, aussi ne vous en écartez pas...*" Bref, leur soulagement sera tel de découvrir Cherche-Lune qu'ils auront tous droit à un jet de moral, situation heureuse (*).

Ils seront cordialement accueillis au village. Selon la coutume en vigueur dans les endroits isolés, ils pourront passer une nuit dans un vrai lit, à la maison des voyageurs, et pourront prendre un solide repas chaud

(*) Si par la suite, les voyageurs veulent retourner dans la forêt des Noirceurs, à chaque Gardien d'improviser les entités de cauchemar. Même chose pour les marais, avec tout le bestiaire des marais. Les montagnes sont infestées de Glous.

Cette aventure peut être jouée par 4 ou 5 personnages assez expérimentés : niveau 5 ou 6 dans les meilleures compétences. La présence d'un ou deux hauts-rêvants est plus que souhaitable ; et celle d'un personnage féminin ayant au moins 14 en apparence corsera agréablement l'affaire.

Cherche -Lune



RÉGION DE CHERCHE-LUNE

gratuitement. S'ils veulent rester plus longtemps, ils devront payer le lit (1 PB par nuit), de même que leurs autres repas (2 PB en moyenne). Dans la salle commune de la maison des voyageurs, ils feront connaissance avec Sirgastin l'hôte, Liraine la servante, Noz le serviteur, et Shan, un chercheur d'herbe récemment revenu. Bientôt arriveront Finemasse, le chef du village, et les autres "personnalités", venus boire un coup, les saluer et s'enquérir "des nouvelles". Tout cela dans la plus grande cordialité. Un village très simple et sans mystère.

Liraine montrera leurs chambres aux voyageurs, dans l'aile en bois (8A à 8H sur le plan). Ces pièces sont minuscules et les lits très étroits. On ne peut dormir qu'à un par chambre. Détail important : Liraine préparera chaque lit avec des *draps propres*. La maison en pierre ayant visiblement un étage, si les voyageurs demandent qui y loge, Liraine répondra avec une certaine fierté : "*C'est messire Breman !*". Et si on l'interroge encore, elle dira : "*Un ancien voyageur... un grand médecin... il est très bon...*".

Dans la salle, Shan parlera de ses voyages. Les Croche-Monts sont, dit-il, infestés de Glous. Mais il sait y faire. Il ne va d'ailleurs pas tarder à repartir, et pour cette raison, il aimerait liquider ce qui lui reste d'herbe de lune. (De fait, la plus grosse partie et la meilleure qualité ont été vendues à Breman.) Ses prix sont très modiques. Il demande 5PB pour une dose de qualité 5 (prix normal = 5PA). Il en possède encore 10 doses (70 brins) et est prêt à tout vendre. On peut s'assurer la qualité de son herbe en jouant *Odorat/Botanique* à -3.

Breman descendra dans la salle vers la fin de l'heure de la Lyre, vêtu d'une ample houppelande de laine grise (par dessus une tunique de cuir souple), ganté de fins gants de cuir gris (qu'il n'enlève pas) et coiffé d'un

large chapeau de feutre (qu'il n'enlève pas non plus). Ses manières sont douces, polies, même un peu timides. Il semble avoir peur de déranger. Liraine le regarde avec une adoration visible.

Il saluera gauchement les voyageurs (qu'il n'aura pas encore reconnus non plus à ce stade-là de l'histoire) ; et s'ils lui posent des questions, il leur répondra en substance : *"Oui, voilà deux ans que je vis à Cherche-Lune. Autrefois, je voyageais. Puis j'ai fini par m'arrêter. Je suis botaniste et un peu médecin. L'endroit est riche en herbes de toutes sortes... Oui, j'occupe tout le premier étage de la maison. Il me faut de la place pour mes plantes et mes préparations... Oui, je pourrai vous les montrer, avec la plus grande joie ! Mais demain, car tout de suite c'est un peu... en désordre... Tout un étage pour moi ?... Oh ! je ne voulais pas, mais c'est l'hôte qui a insisté... Oui, je l'ai guéri... Il était malade, aveugle..."*. C'est tout ce que les voyageurs pourront tirer de lui ; et encore faudra-t-il qu'ils posent les bonnes questions. Breman qui, en fait, a fui sa résidence précédente, est toujours sur ses gardes. Par habitude (ça peut toujours servir), il évaluera *l'heure de naissance* de chacun. Il faut pour cela réussir *Empathie/Astrologie* à -8. Il a donc 90 % de chances. Puis, vers l'heure du Serpent, il saluera la compagnie et remontera chez lui via la cuisine. Une fois dans sa chambre, il s'installera à sa table pour lire. Mais s'il y a une fille très belle parmi les voyageurs (un personnage féminin d'au moins 14 d'apparence), il aura du mal à se concentrer et l'image de cette fille l'obsèdera. Il ne devrait normalement se coucher (et rêver) qu'à la fin de Roseau.

En ce début de scénario, le Gardien des Rêves devra mettre l'accent sur l'herbe de lune, sur Shan et les périls des Croche-Monts, comme si c'était là le vrai sujet de l'aventure. Ne pas trop s'étendre sur Breman. Les voyageurs rencontrent ce soir-là de nombreux personnages non joueurs, faire de Breman l'un d'eux sans plus.

Rêves Souvenirs

Les rêves suivants pourront être faits par tous les personnages, à raison d'un rêve par heure complète de sommeil. Il faut pour chacun que le dormeur rêve actuellement dans les Basses Terres du Rêve (c'est-à-dire qu'il soit "à fond" ou plus en points de rêve) et qu'il réussisse un jet de *points actuels de rêve*. Dès qu'un rêve est fait, il permet de passer au suivant dès la prochaine heure.

Rêve n°1. Dans un couloir indéfinissable, le rêveur se retrouve devant Breman armé d'un poignard, et dont les yeux luisent de haine. Le rêveur se sent comme paralysé. Il sait qu'il se trouve confronté à son ennemi mortel. *"Maintenant, s'écrie Breman, tu vas payer pour tout ce que tu m'as fait !..."*. Le rêveur se réveille alors avec un flot de souvenirs confus. La qualité du rêve était telle que ce n'était pas un simple rêve, mais un souvenir d'une vie antérieure. Il a alors la certitude d'avoir déjà, dans une "autre vie", rencontré Breman. Et ce dernier, pour une raison dont le dormeur aurait pu se souvenir si le cauchemar ne l'avait pas réveillé, avait de bonnes raisons d'être son ennemi mortel.

Rêve n°2. Le rêveur est sur une place publique, devant un pilori. Autour de lui, la foule braille et crie : *"A mort Breman !"* Ce dernier arrive en effet, pieds et poings liés, encadrés de gardes qui le font monter au pilori où il va être roué. Le regard du condamné croise alors celui du rêveur, débordant de haine ; et Breman s'écrie en le reconnaissant : *"Je me vengerai ! Et ma vengeance saura te poursuivre par delà la mort !"*. Le rêveur se réveille. Il se souvient alors de la poursuite acharnée qui a lieu entre lui et Breman, jeu de cache-cache qui a duré des mois ! Breman était coupable d'un grand crime. Finalement, grâce au rêveur, il a été arrêté et exécuté. Le rêveur se souvient que Breman était un haut-rêvant de Thanatos, que cela avait un rapport avec son crime, mais il ne se souvient pas de quel crime il s'agissait.

Rêve n°3. Le rêveur n'est pas seul. Il est avec tous les autres voyageurs (personnages des joueurs). Ils sont en train de déposer au procès de Breman. Et les charges qu'ils apportent sont accablantes pour le criminel : il est convaincu d'avoir enlevé, violé et égorgé les trois jeunes soeurs du roi, trois jeunes filles très belles, puis de les avoir décapitées pour utiliser leurs têtes embaumées à des pratiques vicieuses et nécromantiques. Ce sont les voyageurs qui ont découvert ces têtes dans la résidence de Breman, d'où sa haine. Et soudain, dans le rêve, alors qu'on vient de le condamner à être roué, Breman se change en corbeau et s'enfuit par une fenêtre ouverte. Au réveil, le rêveur comprend que ses compagnons sont également concernés par Breman. Il comprend également que cet épisode était, en fait, le premier chronologiquement. Après sa fuite sous forme de corbeau, Breman chercha à se venger d'eux. Mais finalement le sort fut contre lui, il fut arrêté une seconde fois (rêve n°2) et condamné après qu'un sort jeté sur lui l'ait empêché d'utiliser à nouveau sa magie.

L'action

Dès le premier rêve, les personnages peuvent commencer à réagir. La suite du scénario dépendant essentiellement de leurs réactions, on ne trouvera ci-après que la description des principaux personnages non joueurs et leurs actions probables.

Breman

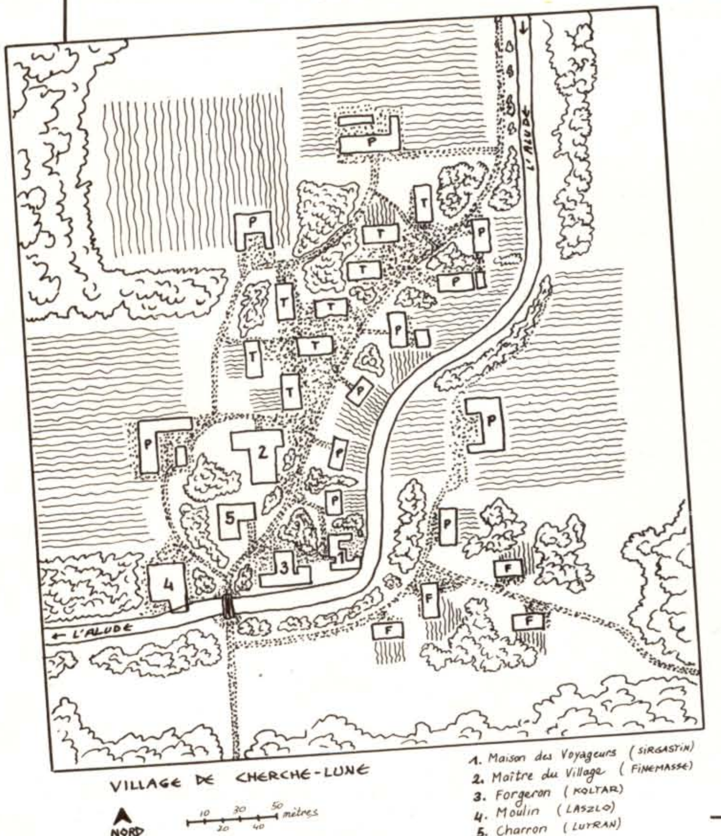
Deux ans plus tôt, Breman est arrivé à Cherche-Lune avec Krr, son Groin à la langue coupée et deux aligates chargés de bagages (les livres et ustensiles du nécromancien). Dans un coffre en bois, verrouillé, contenant un second coffre en bronze doublé de plomb, verrouillé, Breman rangeait deux têtes de jeunes filles embaumées, Azade et Delba, ses deux précédentes victimes. C'est à cause d'elles qu'il était en fuite. A Cherche-Lune, il se fait passer pour médecin et se fait bien voir de la population par ses manières courtoises. Il commence alors à posséder les principaux personnages, Finemasse et Sirgastin. Progressivement, il les envoûte de *cécité*, les rendant presque aveugles. Les deux hommes ont naturellement recours à lui, le "médecin". Breman joue son rôle, leur donne de faux remèdes, puis annule sa propre magie. Les deux hommes guéris lui vouent une solide reconnaissance. Breman n'accepte aucun paiement. Il dit "que c'est normal et que son but est de faire du bien autour de lui". Sa popularité grandit. On l'adore. Il possède alors Sirgastin *d'esprit*, l'envoûte de *tâche* et lui demande de lui signer un papier, devant témoins, comme quoi il lui concède toute la jouissance du premier étage de la maison des voyageurs. Sirgastin ne peut qu'obéir. Il se demande ensuite comment il a pu être aussi généreux ; mais comme tout le monde le félicite de son acte, il finit par se féliciter lui-même et reste encore aujourd'hui persuadé que l'idée était entièrement de lui... Cependant, Breman continue ses envoûtements, en prenant tout son temps et toutes les garanties de succès. Son but est de posséder le village en entier, de corps et d'esprit.

Un an plus tard, il découvre qu'une jeune fille, maintenant agée de 16 ans, fille de paysan, est vraiment très belle. Elle se nomme Tina. Il n'a aucun mal à gagner sa confiance, l'emmène à la carrière et lui fait subir le même sort qu'aux autres. Il jette le corps décapité dans une crevasse et embaume la tête, qui va grossir sa collection. La manie de Breman est en effet des plus hideuses. Quant il se sent excité, il sort ses têtes du coffre où il les range et accomplit dessus le rituel *Faire parler un crâne*. Il leur demande de répéter les derniers instants de leur vie. Ce ne sont bien entendu que des gémissements, des pleurs et des supplications, qui servent alors de fond sonore aux phantasmes de Breman.

Au village, personne ne comprend où est passé Tina. On n'a pas retrouvé son corps. Six mois plus tard, même chose avec une autre jeune fille, fille de tailleur de pierre, Liseth. Dans son coffre secret, Breman a maintenant quatre têtes. Seules les jeunes filles vraiment très belles lui inspirent cet acte, les autres ne risquent rien.

Cependant à la maison de voyageurs, Liraine est devenue amoureuse de lui. Il s'en rend compte et cela l'agace. Liraine est plutôt laide. Il tente néanmoins de la posséder d'esprit et, pour la première fois, *échoue*. Liraine a une haute caractéristique Rêve et est une des rares personnes au village à réellement aimer fumer de l'herbe de lune. Breman tente alors de posséder Shan, mais c'est encore pire. Il échoue et reçoit un Souffle de Dragon : *phobie de la lumière du soleil*. On en est là à l'arrivée des voyageurs.

A cause de son Souffle, Breman a pris des habitudes nocturnes.



C'est également à cause de cela qu'il ne quitte son manteau, son chapeau et ses gants que dans la pénombre de sa chambre où il se calfeutre durant le jour, volets fermés. Il ne s'endort généralement qu'au Château Dormant pour se réveiller au Dragon. Cette nuit où commence le scénario, il sera sans doute choqué par la beauté de l'une des voyageuses et commencera à échaffauder des plans. Puis s'étant couché comme de coutume, il se réveillera début Vaisseau ayant fait le même cauchemar, inversé, que les joueurs : il aura reconnu *ses* ennemis. Les voyageurs peuvent cependant avoir 2 heures d'avance sur lui. S'ils l'attaquent aussitôt, il est évident qu'il ne dormira pas. Il les prendra pour des gens qui veulent se venger de ses deux premiers crimes.

Dans l'autre cas, il ne se rendormira pas. Paniquant, en fait, autant que les voyageurs, il cherchera à les éliminer efficacement. Il a grosso modo deux moyens d'action :

Les envoûter. Supposant que certains des voyageurs sont des hauts-rêvants, peut-être capables d'annuler la magie, Breman n'envoûtera que s'il peut le faire *efficacement*. Dans ce but, dès le matin, après avoir donné à Liraine l'ordre que personne ne le dérange au premier étage, il lui demandera également de lui apporter les draps (propres la veille) où ont dormi les voyageurs. Il espère y trouver des cheveux, des traces de sueur, etc, lui permettant d'établir une *relique*. (Faire jouer un jet de chance à chacun, sans préciser pourquoi. Réussi = Breman ne trouve rien. Echec = il possède de quoi faire une relique.) S'il y a une très belle fille parmi les voyageurs, ce sera sa première victime, mais uniquement s'il possède au moins son heure de naissance ou une relique. Dans le cas contraire, il tentera d'abord d'envoûter celui ou celle dont il possède ces avantages et dont la volonté lui semble la plus faible. Il commencera par une *possession d'esprit*. Ensuite il envoûtera de tâche, en fonction des circonstances, probablement de demander à sa victime de tuer un autre des voyageurs. Pour s'aider, il fumera naturellement de son herbe de lune ; et une seconde possession aura lieu dès que possible. Mais attention ! Breman est prudent. Tout en agissant magiquement, il cherchera à se démunir le moins possible de ses points de rêve.

Les faire arrêter ou tuer. Le problème consistera à faire passer cela pour un *acte naturel* de la part des villageois possédés aux yeux des autres villageois. Breman ne veut en aucun cas donner l'éveil, surtout s'il pressent qu'on est en train de l'accuser de Nécromancie. Il n'utilisera donc ce moyen que s'il sent vraiment sa vie en péril. Par *tâche*, il peut également ordonner à un voyageur possédé de tenter une action contre le village, ce qui lui donnerait un bon prétexte pour faire agir ses villageois possédés, même "au-delà de la mesure". Le *Guerrier Sorde* en reserve ne sera utilisé qu'en toute dernière instance, s'il est acculé physiquement. Enfin, si la situation devient franchement désespérée, il tentera de fuir par le passage secret et le souterrain de la cave qui mène à la carrière ; ou bien il s'envolera sous forme de corbeau (sort en réserve), mais cela signifiera tout abandonner, y compris son coffre et ses têtes. Autre alternative : si les voyageurs fuient, il les envoûtera à distance, en prenant bien son temps ; et sa vengeance n'en sera que plus savoureuse.

Au début de l'aventure, au moment où il regagne sa chambre après avoir rencontré les voyageurs, Breman possède encore 10 doses d'herbe de lune de qualité 7.

BREMAN

Né à l'heure du Roseau. 40 ans. 1m73, 68 k.

TAILLE	10	**VOLONTE**	15	**VIE**	10
APPARENCE	10	**INTELLECT**	15	**ENDURANCE**	25
CONSTITUTION	10	**EMPATHIE**	15	**Protection**	d2
FORCE	12	**ELOQUENCE**	13		
AGILITE	10	**REVE**	17		
DEXTERITE	14	**CHANCE**	10		
VUE	13	**Mêlée**	11		
OUIE	12	**Tir**	13		
ODORAT	12	**Lancer**	12		
GOUT	12	**Dérobée**	10		

Dague mêlée	niv + 3	init 8	+ dom + 1
Epée courte	niv + 3	init 8	+ dom + 2
Corps-à-corps	niv + 3	init 8	+ dom (d4)
Esquive	niv + 4		

Compétences principales : *Discours + 6/ Discrétion + 3/Saut 0/ Se cacher + 3/ Comédie + 6/ Equitation +3/ Premiers soins +3/ Srv en collines,montagnes, forêt 0/ Natation + 3/Serrurerie 0/ Astrologie + 10/ Autres connaissances + 6*
Draconic : *Oniros - 10/ Hypnos + 1 Narcos +2/ Thanatos 9*

Sorts connus
H. SUGGESTION (Désert) R-9 r3 + ... + 10% en C 13
H. NON AGRESSIVITE (Sanctuaire) R-6 r6 .... + 10% en D 14
H. INVOQUER GUERRIER SORDE (D13) R-7 r8 + 5% en D 13
H. HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1 + ... + 25% en E 12
H. MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1 + + 25% en B 14
N. ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1 + ... + 30% en F 11
N. PERMANENCE (Sanctuaire) R-5 r 1+ .... + 2 % en D 14
N. DETECTION D'ENCHANTEMENT var ....
N. LECTURE D'AURA MAGIQUE var ....
N. ANNULATION DE MAGIE var .... + 2% en F 11
T. POSSESSION D'ESPRIT (Lac) R-9 r2 + ... + 25% en C12
T. POSSESSION DE CORPS (Marais) R-9 r2+ +15% en F 10
T. ENV. CECITE (Cité) R-8 r2 + ... + 5% en F 11
T. ENV. TACHE (Forêt) R-8 r var .... + 25% en F 13
T. ENV. INTERDICTION (Désert) R-7 r var ...... + 5% en G 14
T. AUTOMETAMORPHOSE EN BETE
(Forêt) R-7 r7 .... + 50% en C 14
T. FAIRE PARLER UN CRANE (Désert) R-6 r1 + + 75% en G 14
T. ANIMER UN ZOMBI (Nécropole) R-7 r var + 5% en F 12

Sorts en réserve
H. NON-AGRESSIVITE, Dragon, en D 14
H. GUERRIER SORDE, en D 13
T. AUTOMETAMORPHOSE EN BETE, en corbeau, en C 14

Souffle de Dragon en cours
Phobie de la lumière directe du soleil
Demi-rêve, actuellement en Désert de Sek, G 14.

La maison des voyageurs

La partie en pierre est en marbre, les murs font 50 centimètres d'épaisseur. Les sols du rez-de-chaussée sont carrelés. Les sols de l'étage sont couverts de plancher. L'étage est mansardé, il n'y a pas de grenier. Les deux parties, bois et pierre, sont couvertes de chaume. Toutes les portes sont en bois et verrouillables par des serrures (difficulté -3) sauf celles des chambres 8A à 8H, qui ferment uniquement de l'intérieur par des loquets. Toutes les fenêtres sont tendues de parchemin huilé en guise de vitres, et obturables *de l'intérieur* par des volets en bois, fermant avec des barres.

REZ-DE-CHAUSSEE

1. Cour intérieure en terre battue. L'auvent est soutenu par des piliers en bois, des troncs, et est lui aussi couvert de chaume.

2. Salle commune. La porte sur le couloir 6 n'est normalement jamais verrouillée. C'est par là que les voyageurs verront entrer et sortir Breman.

3. Cuisine. C'est le royaume de Liraine. C'est là qu'elle dort également, sur une paillasse près de l'âtre, qui est rangée dans la journée dans la resserre n°12. C'est dans la cuisine que donne l'escalier qui monte au premier. Il donnait autrefois dans un bout de couloir qu'un agrandissement de la cuisine a supprimé. A la droite de l'escalier qui monte, une porte, généralement verrouillée, donne sur l'escalier qui descend à la cave. Cette porte se pousse. Le puits de l'escalier secret n'a pas d'accès dans la cuisine.

4. Salon de Sirgastin.

5. Chambre de Sirgastin. Cette pièce et la précédente étaient autrefois des grandes chambres pour les voyageurs, tandis que l'hôte dormait en haut.

6. Couloir.

7. Couloir au sol de plancher.

8A à 8H. Chambre pour les voyageurs contenant un lit étroit, un tabouret, une petite table et un coffre. Quand elle est libre, Moz, le serviteur, loge en 8A.

9. Grange, hangar.

10. Ecuries. Les deux seuls animaux qui y logent, depuis deux ans, sont les aligates de Breman.

11. Cour de derrière. En terre battue.

12. Resserre. Nourriture, ustensiles, etc.

13. Lavoir, buanderie. C'est là qu'on se lave et qu'on lave le linge, directement dans la rivière. Des braseros sont prévus

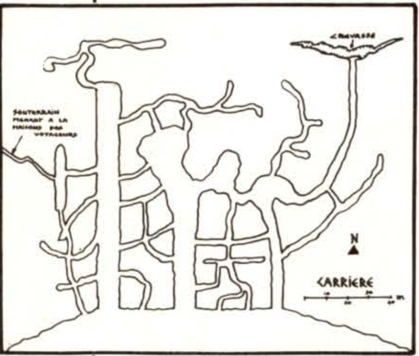
pour faire bouillir des cuves d'eau.

ETAGE

Toutes les fenêtres de l'étage sont fermées, volets clos, jour et nuit. Les barres sont posées une fois pour toutes.

1. Hall. C'est là que Krr, le Groin, réside en permanence. Il a sa paillasse, un tabouret, et un gong à portée de la main. S'il est muet, il n'est pas sourd. Pour appeler Liraine, ou tel ou tel service, un certain code a été convenu. En cas d'alerte, il en sonnerait frénétiquement.

2. Ancienne chambre de Sirgastin, maintenant inoccupée. Mais c'est là que Breman fait sécher les herbes et les plantes qu'il ramasse. Touffes, tresses, bouquets sont accrochés aux solives. Dans l'angle Nord-Est se trouve un âtre apparemment condamné, le foyer en est fermé par une grande planche de chêne, vieille et noircie. Cette planche est mobile et peut basculer sur elle-même, révélant un étroit escalier en spirale. Pour déceler d'emblée la particularité de la planche, réussir *Vue/Charpenterie* à -3. Le passage secret ne



résiste pas à un examen plus approfondi. L'ouvrir ne pose aucun problème. L'escalier mène à la cave n°1.

3. Chambre entièrement inoccupée.

4. Chambre de Breman. C'est là qu'il dort. Mobilier ordinaire de chambre à coucher.

5. Salle d'étude de Breman. C'est là qu'il passe le plus clair de son temps, calfeutré derrière ses volets clos. Sur une grande table sont disposés ses ustensiles alchimiques d'embaumement, ses livres, ses notes. Dans une épaisse reliure de cuir verrouillée par un fermoir (difficulté -5) se trouvent les parchemins des formules de tous les sorts qu'il connaît (voir ses caractéristiques). Tous ont une *difficulté du texte* de -3 et un malus général de -5 %. Les bonus de Breman ne sont que dûs à l'usage et ne figurent pas sur les parchemins. Le coffre aux têtes se trouve sous la table, la première serrure est de difficulté -3, et celle du coffre intérieur en bronze -5. La chambre renferme en outre un grand miroir en pied et une cithare, respectivement destinés à *Miroir d'Hypnos* et *Harpe d'Hypnos*.

CAVES

1. Cave à vin. La maison des voyageurs n'a pas toujours tenu ce rôle. De toute évidence, la cave est une ancienne geôle. Dans les cellules aux grilles non verrouillées, reposent maintenant des barriques.

2. Seconde cave. La porte de communication entre les deux caves est verrouillée (difficulté -3). Seul Breman en possède actuellement la clé. Des restes de tables et d'instruments étranges peuvent donner à penser (à juste titre) qu'on se trouve dans une ancienne salle de torture. Au nord, une trappe dans le plafond communique avec l'écurie (l'échelle se trouve dans l'écurie). Au fond, à gauche, une grille verrouillée barre l'accès d'un troisième passage, difficulté -3. Breman en possède seul la clé.

3. Souterrain. Ce souterrain creusé dans la terre et le roc, çà et là étayé par des poutres comme une galerie de mine, fait 2 mètres de large sur autant de haut. Il communique avec la carrière, 3 kilomètres plus au nord.

La carrière

C'est un vaste demi-cercle, un amphithéâtre creusé à même le flanc d'une colline. Le centre est jonché de gros blocs irréguliers. De larges galeries s'ouvrent dans les parois de l'amphithéâtre, où les blocs sont peu à peu excavés. Une de ces galeries mène à une profonde crevasse. Cette galerie est désertée, car dangereuse. C'est là, tout au fond, que gisent les deux corps sans tête de Tina et Liseth. La crevasse fait 35 mètres de profondeur. Y descendre sans corde requiert 5 jets de *Mêlée (=Force-Agilité)/Escalade* à -6 (1 jet tous les 7 mètres). Avec une corde suffisamment longue, 3 jets à -1 (1 jet tous les 12 mètres).

Stress

Le rêve n°1 (et les conclusions qui en découlent) pourra apporter 4 points de stress, puis 2 points pour chacun des deux autres. Si les voyageurs ont soudain la certitude (la preuve) que l'un d'entre eux est maintenant envoûté par Breman, 8 points. Si un combat physique s'engage, contre le Groin, le guerrier Sorde, ou un quelconque possédé, 8 à 12 points selon la tournure. Enfin, si Breman est finalement vaincu, chacun recevra encore 12 points de stress rétrospectif.

Scénario
Denis Gerfaud
Illustrations
Florence Magnin
Plans
Denis Gerfaud



FINEMASSE, maître du village et de la cerrière

Né à l'heure du Roseau. 45 ans. 1m82, 80 k.

TAILLE	12	**VOLONTE**	12	**VIE**	12
APPARENCE	10	**INTELLECT**	10	**ENDURANCE**	25
CONSTITUTION	11	**EMPATHIE**	11	**Protection**	d3
FORCE	15	**ELOQUENCE**	11	(cuir souple renforcé)	
AGILITE	13	**REVE**	10		
DEXTERITE	12	**CHANCE**	11		
VUE	12	**Mêlée**	14		
OUIE	09	**Tir**	12		
ODORAT	08	**Lancer**	13		
GOUT	07	**Dérobée**	11		

Masse lourde			
1 main	niv + 5	init 12	+ dom + 4
Corps à corps	niv + 5	init 12	+ dom + d4 + 1)
Bouclier moyen	niv + 5		
Esquive	niv + 5		

Compétences principales : *Escalade +5/Saut +5/Commerce +5/ Maçonnerie +10/ Srv en collines, montagne +5/Natation +3/ Lire & écrire +1.*

Généreux et honnête, Finemasse ignore naturellement la véritable personnalité de Breman. S'il le croit victime des voyageurs, il n'hésitera pas à payer de sa personne pour le sauver. Ses tailleurs de pierre le suivront, avec moins d'enthousiasme peut-être, mais lui obéiront. Finemasse, assez évolué, pense que Breman est haut-rêvant et que sa cécité a été guérie magiquement. Il n'a donc aucun parti pris contre les magiciens. Si les voyageurs trouvent les corps sans tête, les lui montrent et lui expliquent que c'est l'œuvre de Breman « car il était déjà comme ça dans un autre rêve, voyez-vous... », il sera sceptique. Toutefois, si un jet de *Eloquence/Discours* à -6 réussit, il sera ébranlé et demandera une confrontation avec Breman. S'il sent que Breman cache quelque chose, son honnêteté l'obligera à être du côté des voyageurs et à demander davantage d'explications à Breman. Mais il faudra être rapide, car Breman est tout prêt à lui lancer *tâche* ou *interdiction*. Dans tous les cas,dès que Finemasse aura la *preuve formelle* des agissements de Breman, il sera entièrement du côté des voyageurs.

KOLTAR, forgeron

Né à l'heure du Château Dormant. 29 ans. 1m75, 80 k.
Mêmes caractéristiques que Finemasse.
De caractère, Koltar est très semblable à Finemasse, en moins mesuré. Pour le convaincre avec de simples présomptions, il faudra jouer *Eloquence/Discours* à -8 (a lieu de -6). Mais s'il est convaincu de la culpabilité de Breman, contrairement à Finemasse qui voudra le *juger*, la colère l'aveuglera et il se ruera sur lui pour le réduire en bouillie. Comme Finemasse, Koltar est possédé de corps et d'esprit par Breman.

LASZLO, meunier

Né à l'heure de l'Araignée. 39 ans. 1m60, 55 k.

Utiliser pour lui les caractéristiques des *villageois moyens*, sauf un niveau + 5 en *Fléau*, init 10, + dom + 2. Son principal trait de caractère est un penchant prononcé pour la *boisson*. Les trois quarts du temps, il est ivre mort à ronfler dans son moulin. Quelque peu lâche par ailleurs, il ne se mêlera de l'histoire de Breman que s'il ne peut faire autrement. Toutefois, si Breman lui lance une *tâche*,il sera bien obligé de s'y contraindre et même de dessoûler pour l'accomplir. Laszlo est possédé de corps et d'esprit par Breman.

LUTRAN, charron

Né à l'heure du Serpent. 30 ans. 1m71, 70 k.

Utilisez pour lui les caractéristiques des *villageois moyens,* sauf un niveau + 5 en *Marteau,* init 10, + dom + 2. Son principal trait de caractère est une *avarice* tournant à une véritable paranoïa. De ce fait, Lutran se méfie de tous les étrangers. Actuellement, il se méfie encore de Breman; et c'est le seul au village qui ne l'aime pas sincèrement. Toutefois, Lutran se méfiera encore plus des voyageurs. Avec un début de preuve, ces derniers pourront le convaincre s'ils réussissent *Eloquence/Discours* à -4. Mais attention, en cas de conflit ouvert, Lutran prendra finalement le parti de celui qui semble devoir gagner. Il n'hésitera pas à tourner sa veste, même plusieurs fois de suite. Lutran est possédé de corps et d'esprit par Breman.

Caractéristiques moyennes, utiles au combat, des villageois

P = paysan. T = tailleur de pierre. F = forestier.

TAILLE	10	VOLONTE	9	VIE	9
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	09	ENDURANCE	20
FORCE	11	ELOQUENCE	08	Protection P0,Td3,Fd2	
AGILITE	09	REVE	10		
DEXTERITE	11	Mêlée	10		
VUE	10	Tir	10		
OUIE	10	Lancer	10		
ODO-GOUT	08	Dérobée	10		

Corps à corps	niv + 3	init 8	+dom (d4)
Masse à 1 main, T	niv + 3	init 8	+ dom + 2 (masse légère)
Faux à 2 mains, P	niv + 3	init 8	+ dom + 2
Hache à 1 main, F	niv + 3	init 8	+ dom + 2 (cognée)
Esquive, P,T,F	niv + 3		

Tous les villageois, et particulièrement les tailleurs de pierre, suivent les ordres et les idées de Finemasse. Tant que Breman est officiellement le « bon médecin », ils sont prêts à le défendre à la moindre alerte ; mais si la preuve éclate que c'est lui qui a tué (et pire encore) les deux filles, alors la colère les aveuglera. Il est probable qu'il n'y aura pas de jugement, mais un lynchage expéditif. Et ceci même si Finemasse ou d'autres villageois possédés s'interposent.

SHAN, chercheur d'herbe de lune

Né à l'heure du Dragon. 25 ans. 1m75, 68 k.

TAILLE	10	VOLONTE	12	VIE	13
APPARENCE	11	INTELLECT	10	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	15	Protection	d2
FORCE	13	ELOQUENCE	08		
AGILITE	13	REVE	14		
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	14	Mêlée	13		
OUIE	12	Tir	13		
ODORAT	11	Lancer	13		
GOUT	11	Dérobée	12		

Dague mêlée	niv + 5	init 11	+ dom + 1
Arc	niv + 8	init 14	+ dom + 2
Corps-à-corps	niv + 5	init 11	+ dom (d4)
Esquive	niv + 6		

Compétences principales : *Discrétion + 3/ Escalade + 8/Saut + 8/ Se cacher + 3/ Premiers soins + 3/ Srv en collines,montagne +8/Natation + 3/ Botanique + 3.*

Shan est si souvent absent du village qu'il n'en fait pas vraiment partie. Et c'est le seul dont le jugement soit assez objectif. Il est persuadé que Breman est haut-rêvant. Sinon, pourquoi tant d'herbe de lune ? De fait, il sera le seul à accepter d'aider les voyageurs dans leur enquête sans aucun parti pris, et à reconnaître l'évidence de certains signes. Sans preuve, il n'ira pas cependant jusqu'à aider au « meurtre » de Breman.

KRR, Groin, serviteur de Breman

Né à l'heure du Poisson Acrobate, 1 m 92, 115 kg.

TAILLE	16	EMPATHIE	09	VIE	15
CONSTITUTION	14	CHANCE	11	ENDURANCE	30
FORCE	16	REVE	10	Protection	d4
AGILITE	14	Mêlée	15		
DEXTERITE	12	Tir	12		
PERCEPTION	12	Lancer	14		
VOLONTE	09	Dérobée	09		

Hache de bataille 1 main	niv + 6	init 13	+ dom + 6
Corps-à-corps	niv + 6	init 13	+ dom (d4 + 3)
Bouclier moyen	niv + 6		
Esquive	niv + 4	(– 1 malus armure)	

Krr a été ramassé mourant et mutilé (langue arrachée) par Breman qui l'a soigné et en a fait un serviteur dévoué. Outre sa double possession (de corps et d'esprit), Krr se fera hacher menu pour sauver son maître. Par ailleurs, il adore Liraine, qui est compatissante envers lui. Toujours armé, il ne quitte jamais le hall du premier étage, près de son gong.

SIRGASTIN, hôte de la maison des voyageurs

Né à l'heure du Château Dormant. 35 ans, 1m70, 68 k.

TAILLE	10	VOLONTE	10	VIE	11
APPARENCE	12	INTELLECT	10	ENDURANCE	22
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	Protection	d2
FORCE	12	REVE	09		
AGILITE	12	CHANCE	12		
DEXTERITE	14	Mêlée	12		
VUE	13	Tir	13		
OUIE	13	Lancer	12		
ODORAT	11	Dérobée	11		
GOUT	13				

Dague mêlée	niv + 3	init 9	+ dom + 1
Dague jet	niv + 3	init 9	+ dom 0
Corps-à-corps	niv + 3	init 9	+ dom + 2
Esquive	niv + 4		

Compétences principales : *Discrétion + 5/ Saut + 5/ Se cacher + 5/ Escalade +5/ Commerce + 5/ Maçonnerie 0/Premiers soins + 3/Srv en collines, montagne, forêt + 5/ Jeu +5/Maroquinerie 0/Natation + 3/ Lire et Ecrire + 1.*

La position de Sirgastin par rapport à Breman est ambigüe. D'un côté, il sait qu'il *doit* lui être reconnaissant, et pourtant, au fond de lui-même, il le *déteste* - et s'en veut de le détester ! Par moments, il est pris de subits actes de générosité vis à vis de Breman. Comme, par exemple, récemment un don de 20 PA pour acheter de l'herbe de lune à Shan. Pas un prêt, un *don* ! Sirgastin pense que c'est le remords qui le pousse à ces actes non contrôlés, le remords de détester secrètement un homme si bon et si généreux. Vis à vis de Liraine, Sirgastin file tout doux. Il reconnaît ses compétences. Et même s'il se plaint de son « fichu caractère », il n'insiste pas quand elle le vire de *sa* cuisine. Si les voyageurs tentent de le convaincre avec un début de preuve, il se range de leur côté et leur ouvrira son cœur. Il faut pour cela réussir *Eloquence/Discours* à 0. Sans preuve du tout, le jet est à - 5. Sirgastin est possédé de corps et d'esprit par Breman.

LIRAINE, servante de la maison des voyageurs

Née à l'heure des Epées. 22 ans. 1 m 62, 51 kg.

TAILLE	08	VOLONTE	14	VIE	10
APPARENCE	08	INTELLECT	09	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	11	Protection	0
FORCE	07	ELOQUENCE	09		
AGILITE	10	REVE	17		
DEXTERITE	10	CHANCE	13		
VUE	11	Mêlée	08		
OUIE	15	Tir	10		
ODORAT	14	Lancer	08		
GOUT	13	Dérobée	11		

Dague mêlée	niv – 1	init 3	+ dom – 1 (couteau de cuisine)
Corps-à-corps	niv – 1	init 3	+ dom (d4 – 1)
Esquive	niv + 3		

Compétences principales : *discrétion + 3/ Saut 0/ Se cacher + 3/ Cuisine + 7/ Commerce + 3/ Premiers soins + 4/ Srv en collines, montagnes, forêt 0/ Natation 0.*

Liraine a deux grandes passions : sa cuisine et Breman. Elle est maîtresse incontestée de la première. On ne peut y entrer que si elle le veut bien. Et elle n'accorde pas cet honneur à tout le monde. Même Sirgastin, le maître, n'y est pas toujours autorisé. Avec Breman, elle est la seule à posséder les clés de la cuisine et des trois resserres. Son second amour non partagé, est Breman. Elle en est éprise à la folie, pour elle il incarne TOUT. Son seul réconfort est que pour entrer chez lui, il doive passer par sa cuisine. La cuisine et l'escalier lui servent un peu de « confidents ». Et c'est la raison pour laquelle elle y tolère de moins en moins de monde. Elle ne veut pas qu'on marché où *il* a marché. Les voyageurs n'ont aucun moyen de la convaincre et de la ranger de leur côté. Si le nécromancien n'a pas réussi à l'envoûter, l'amour a fait le travail à sa place, et c'est cent fois pire et plus efficace. Face à une preuve irréfutable de la noirceur de Breman, Liraine perdra la raison et cherchera à se suicider.

MOZ, serviteur de la maison des voyageurs

Né à l'heure de la Lyre, 24 ans, 1m70, 61 kg.

Les caractéristiques du serviteur sont médiocres, de même que ses compétences. 8-10 en moyenne. Niveau 0 en Dague, Corps-à-corps et Esquive. Niveau de base ailleurs. C'est un personnage nul et de second plan, un imbécile qui ne comprend jamais rien à rien. Liraine le rudoie et le mène à la baguette. La cuisine lui est rigoureusement interdite. Quant il sert, il attend que Liraine lui passe les plats dans le couloir. Les voyageurs peuvent aisément le ranger de leur côté, de toute façon *il ne comprend rien.*

METALLIQUES
Du plomb dans les étoiles





Grenadier : Runner Pod Attack R
(et un ancien 15 mm Traveller).





Citadel : Paranoïa. Une cible... et le service d'ordre.

Trève de gnomes, nains, magiciens et autres trolls ! Enfilez votre scaphandre, empoignez votre blaster lourd, poussez à fond les propulseurs de l'astronef. Aujourd'hui, nous embarquons pour le futur...

COLLECTION

Citadel

Question SF, cette firme anglaise nous a toujours gâtés. Au cours des dernières années, elle a proposé quantités de figurines futuristes qui allaient du vaisseau spatial au héros galactique moyen. Comme il faut bien faire un choix, nous parlerons surtout de trois séries.

● A tout seigneur tout honneur, commençons -si vous le voulez bien- par Judge Dredd et tous ses amis (sur l'air de *"Bunny et tous..."*). Les personnages de cette série présentée sous blister(1) bénéficient tous d'une excellente gravure et les défauts de moulage ont le bon goût de rester discrets. Les poses sont dynamiques et "criantes de vérité", à tel point qu'il est impossible de peindre un juge sans être assailli par une certaine crainte respectueuse. Mais les "méchants" ne sont pas mal non plus et font d'excellentes cibles pour les Lawgivers(2). Par contre, là où le bât blesse, c'est au niveau des Lawmasters, ces super-moto-tank-cyclettes ; peut-être votre serviteur n'a-t-il pas eu de chance avec son exemplaire, mais il a pu relever de nombreux défauts de moulage, imperfections de forme et même des cavités larges et incongrues sur les pneus avant...

(1) Blister : machin en plastique semi-transparent dans lequel on ose emballer nos figurines. Quelle honte !
(2) Lawgiver : pistolet multifonctions des juges de Megacity One. Faut tout vous expliquer...

● A l'heure où est écrit cet article, Citadel vient de sortir 3 blisters de figurines pour Paranoïa qui valent le détour. Le premier propose 4 victimes (euh, pardon, Clarificateurs) prêtes à être éliminées par l'Ordinateur. Leur réalisation est parfaite, ainsi que leurs attitudes "pétries" (c'est le cas de le dire) d'humour. Pour vous faire une idée, sachez qu'il y a un inconscient, un paranoïaque armé jusqu'aux dents, un agressif et une "cible" qui fuit à toutes jambes, langue pendante... Le "service d'ordre" du second blister est tout à fait impressionnant : brrrr... Mais, c'est le troisième qui mérite le plus de louanges, car il propose quatre "bots" qui valent bien leurs pesants de composants cybernétiques et d'huile au silicone. Ces quatres machines sont folles à hurler !

● Et pour en finir avec Citadel, il faut aussi citer la série des Marines, disponible depuis quelques mois. Pas de doute, ces "ptits gars" feront la pige à tous les aliens de l'univers ! Remarquablement sculptés (ça devient une habitude), ils sont bourrés de détails et sont donc relativement difficiles à peindre. A noter, un capitaine sans casque, dont l'attitude martiale ferait peur à Rambo lui-même, c'est dire...

Grenadier

Ici aussi, on trouve un éventail correct de figurines SF. Outre une boîte de *Personnalités* (pilote de vaisseau spatial, diplo-



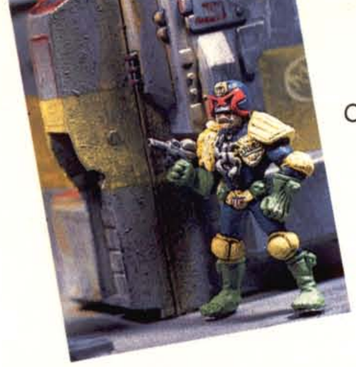
Citadel : Paranoïa. Un «Rob»



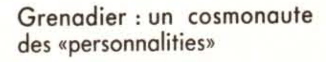
...et deux «bots».

ERRATA

On ne devrait jamais faire d'errata ! Dans notre précédent numéro, nous déplorions de n'avoir pas cité les samouraï *Dixon* dans l'article du numéro 34. Et voila que par erreur, nous avons remplacé Dixon par Rexton (p73). Ce qui est tout faux... Ce sont donc bien des samouraï *Dixon*. Voila.



Citadel : Judge Dredd.



Grenadier : un cosmonaute des «personnalities»



... et un marine de chez Ral - Partha.



Grenadier : Les Imperial Marines.

mate, techniciens, etc...), citons aussi *les Aliens* qui propose un large échantillon de la faune stellaire.
Une boîte retient cependant particulièrement l'attention : celle des *Imperial Marines* (réf 1001). Ces soldats de l'espace sont des petites merveilles de gravure aux postures variées (personnages en train de charger leur arme, de ramper, etc...). Ils sont équipés d'un armement ultra-sophistiqué et sont livrés avec quelques accessoires (rampe lance-missile, porte de sas) qui raviront les amateurs. Signalons au passage que ces rudes combattants peuvent également être utilisés comme "brigades anti-émeutes" dans l'univers de Judge Dredd.
Enfin, n'oublions pas une dernière boîte intitulée *Runners Pod Attack Rob* (réf 4501) qui propose un assortiment de superbes robots moins "pacifiques" que ceux de Citadel.

TECHNIQUE

Les couleurs de l'espace

Le gros problème, lorsque l'on veut peindre une figurine de SF, c'est que -par nature- elle représente quelque chose qui n'existe pas encore. Alors, il faut soit s'en remettre à son inspiration, soit se procurer quelques bons livres de référence (cf bibliographie) pour colorer de façon réaliste vos futurs chefs-d'oeuvre. Remarquez que pour Judge Dredd, le problème ne se pose pas puisqu'il s'agit de respecter les tons de la BD.
Personnellement, j'emploie toute la gamme des peintures que l'on trouve sur le marché, avec peut-être une légère réticence à l'égard des peintures dites "à maquette" (enamels) que je trouve trop ternes à mon goût. Les couleurs vives, et notamment certaines teintes fluorescentes, semblent plus adaptées aux siècles à venir.
Quoiqu'il en soit, il est absolument indispensable de posséder de bons pinceaux. Les figurines de SF ont souvent un équipement "épuré" que seule une mise en couleur de précision peut faire ressortir. Et puis, il y a quelques détails qu'il faut s'appliquer à faire apparaître. Comme la rouille (quelques petites taches de brun-ocre sur les surfaces exposées aux intempéries) et les numéros, ou lettres, d'identification. Pour ces derniers, vous pouvez toujours aller fouiller dans la chambre de votre petit frère pour lui "emprunter" quelques décalcomanies de maquettes d'avions...

Casques et visières

Il n'est pas toujours évident de peindre les parties "transparentes" de certaines combinaisons et -notamment- les visières de casques. Pour s'en sortir, il existe deux options :
– Considérer que ces détails sont "opaques", les peindre en noir uni, passer une couche de vernis brillant après séchage, avant de tracer un mince trait blanc vertical pour symboliser le reflet naturel du plexiglas.
– Il est possible de peindre le visage à même la visière (bonjour les artistes !) en n'oubliant pas l'équipement intérieur du scaphandre. Ensuite ? Séchage, vernis et trait blanc...
Ces systèmes ne sont évidemment applicables que si le visage n'est pas gravé. S'il l'est -comme pour les Marines de Grenadier, par exemple- il faut le peindre avec beaucoup d'application, puis après un séchage parfait, poser délicatement une goutte de vernis brillant en lieu et place de la visière. Répétez cette opération jusqu'à obtenir le résultat désiré. Attention : ne touchez surtout pas le vernis avant qu'il soit tout à fait sec !

Les antennes

Le procédé de fabrication des figurines interdit que l'on puisse faire apparaître sur les modèles futuristes des antennes fines et délicates. Bien sûr, pour les remplacer vous pouvez utiliser des épingles, mais ça ne sera pas très esthétique. Le mieux est encore de retourner chez votre petit frère et de lui demander poliment de vous donner les "grappes" (le support auquel sont rattachées les pièces en plastique) de ses dernières maquettes. Chauffez-en un morceau à la flamme d'une bougie, retirez-le avant qu'il ne s'enflamme (ça sent mauvais et c'est TRES dangereux !) et tirez sur ses extrémités. Vous obtiendrez avec un peu de patience de superbes antennes...
Que la force soit avec vous !

FLASH ! FLASH !

Nous nous étions plaints que les figurines **Ral Partha** ne soient pas faciles à trouver en France. Eh bien ce problème ne devrait plus se poser désormais, puisque **Jeux Descartes** les fabrique sous licence et proposera chaque mois de nouveaux modèles. Les premiers sortis -dont un fabuleux balrog- sont d'une qualité tout à fait comparable, sinon supérieure, à celle des figurines américaines originales. A suivre...

BIBLIOGRAPHIE

– **21st century** de Chris Foss, AMP/ Dragon Dream.
– **Vent solaire** de Peter Jones, AMP/ Dragon Dream.
– Toute une série de livres (**Les vaisseaux de l'espace**, etc...) publiés chez Dargaud. Des BD comme **Judge Dredd** (Humanos), **Rebel** (Albin Michel) ou **l'Etoile Noire** (Glénat).

Texte
Frédéric Bassot
et Maniak
Photos
Yoëlle
Traces de laser à peinture réalisées par le droid
BA-SSOT
juste avant qu'il n'explose.

Sur un plateau

Les simulations militaires d'International Team sont pour la plupart d'un niveau assez médiocre. Sur une large gamme, seule "Mockba" est une réelle réussite. Heureusement, il y a les jeux de plateau, dont "Fief", "Le gang des traction-avant" (cocorico !) et aujourd'hui "Roma", à la frontière du jeu de guerre et du jeu diplomatique, avec même un soupçon de jeu de rôle. Le tout fait un jeu bien agréable, pour passer à 4, 5 ou 6 une soirée pas trop longue.



Mare Nostrum [1]

Le plateau de jeu représente, sur un carton fort aux appétissantes couleurs, une grande carte du Bassin Méditerranéen qui rappelle un peu celle de "Civilization", la partie ouest en plus. L'ensemble est divisé en quarante provinces terrestres et vingt zones maritimes.
Six provinces sont colorées différemment, elles correspondent aux capitales des six empires confrontés : Rome, Grèce, Assyrie, Egypte, Carthage et Gaule.
Les pièces sont des petits bateaux et des petits soldats en plastique, des plus attendrissants. En outre, chaque joueur dispose de pions-tentes, de pions-victoires et d'une main de neuf ou dix cartes dites "de condottiere", qui représentent les caractéristiques personnelles des chefs en conflit. Tout ce matériel est agréable à utiliser et de fort belle présentation.
Les règles, trilingues italien-français-allemand, sont raisonnablement claires. Leur brièveté -sans parler, parfois, d'un certain flou artistique- permet de les agrémenter de variantes multiples, que nous présentons ici, après essais concluants.

Sic Transit Gloria [1]

Roma se joue donc à 4 (sans la Gaule ni l'Assyrie), à 5 (sans la Grèce) ou à 6. Les territoires propres de chaque empire sont représentés par leur province-capitale et par d'autres provinces, marquées par des pions-tentes et en nombre variant selon le scénario.
Pour commencer la partie, on peut soit les attribuer au hasard (règles page 6, colonne de droite), soit mettre tout le monde à égalité : la capitale + 3 provinces, soit utiliser une des six répartitions historiques (règle page 9 col. de droite et page 10 col. de gauche). Pour éviter d'avantager certains joueurs, on peut décider que le choix des provinces se fera simultanément, en marquant sur un papier les numéros des territoires choisis, selon les limitations de la règle (page 6).
Capitales et provinces marquées sont le but du jeu : le joueur qui occupe une province adverse à la fin d'un tour reçoit du propriétaire de celle-ci un pion-victoire (deux pour la capitale). Pour égaliser les chances, on peut décider que chaque joueur reçoit au départ 4 pions-victoire pour sa capitale et 2 par province marquée (soit 10 pour la capitale + trois provinces). Le vainqueur est alors celui qui, à la fin du jeu, a le meilleur rapport *pions-victoire à la fin /pions-victoire au début.* Il est plus méritoire de passer de 6 à 9 que de 12 à 16 P.V. !
La durée du jeu est de 10 à 15 tours. Pour éviter les tactiques basées sur la connaissance de cette durée, on peut décider de tirer un dé à la fin de chaque tour à partir du 10ème : le jeu s'arrête pour 1 au dé à la fin du 10ème ou du 11ème tour, pour 1 ou 2 à la fin du 12ème ou du 13ème tour, pour 1,2,3 ou 4 à la fin du 14 ème tour... ou d'un des tours suivants (il sera peu fréquent, n'ayez crainte, de dépasser 15 tours !)

Manu Militari [1]

Les forces au départ dépendent du nombre de provinces. Chaque joueur dispose de 5 pièces d'office + 2 par province (capitale incluse). La pose des armées et des flottes se fera de préférence simultanément, après avoir noté en secret : x armées dans telle zone, y dans telle autre.
Sauf dans la capitale, 3 armées est le maximum dans une province. Les armées ne peuvent bien sûr occuper au départ que la capitale ou les provinces marquées.
Il n'y a pas de limite pour le nombre de flottes dans une zone. Au départ, les flottes doivent occuper une zone côtière adjacente à une province marquée du joueur. Au cas où deux joueurs auraient décidé de disposer des flottes dans la même zone, tant pis : pour cette fois (et pour cette fois seulement) ce sera possible. Si un joueur imprévoyant n'a pas de province côtière, il gardera ses flottes en réserve (ces règles sont utiles pour éviter diverses absurdités dans le jeu ou diverses disputes entre joueurs).

Ave Caesar ! [1]

Voici l'heure de se forger une "personnalité". Chaque joueur choisit en secret 9 cartes-condottiere qui représentent les qualités de son personnage-empereur. Six caractéristiques sont prévues : assassinat, charisme, diplomatie, génie militaire, stratégie terrestre et stratégie navale.
Nous verrons au fur et à mesure ce qu'apportent ces cartes. Dans tous les cas, elles sont étalées devant le joueur la première fois qu'elles sont utilisées. Mais "étalées" ne veut pas dire "écartées" : elles restent valables pour la suite.
Romain et Grec ont droit, dans le jeu à 6 uniquement, à une dixième carte : stratégie terrestre pour le Romain, stratégie navale pour le Grec.
Enfin vient le moment de passer aux actes. La séquence de jeu comprend sept phases. Lors de chaque phase, les actions de tous les joueurs seront à considérer comme simultanées.

Tu Quoque, Mi Fili [1]

1)ASSASSINAT

Afin de valoriser les cartes-sicaire[2], il est bon de commencer par cette phase.
Pour assassiner un adversaire, il faut, après l'avoir désigné, lancer un dé et obtenir un chiffre inférieur ou égal au nombre des cartes-sicaire que l'on possède. En cas de réussite, la victime a une chance sur trois (elle doit faire 1 ou 2 au dé) de se sauver. Sinon, toute action lui sera interdite dans ce tour de jeu, sauf... l'assassinat, le recrutement normal et,

bien sûr, la défense en cas d'attaque.
Un joueur ne peut tenter qu'un assassinat par tour.
Un assassiné a le droit de changer tout ou partie de ses cartes-condottiere (en respectant le maximum de 3 par catégorie).

2) RECRUTEMENT

(ne se fait pas au 1er tour)

a) Recrutement normal : Pour deux provinces occupées (non compris celles de son empire, marquées par ses pions-tentes personnels), chaque joueur a droit de recruter une armée ou une flotte. Les zones maritimes contenant des îles et occupées par des flottes comptent dans ce calcul. Les pièces recrutées sont placées sur les provinces impériales ou sur les provinces occupées (attention : 3 armées par province au maximum sauf pour la capitale). Une seule province occupée ne donne droit à rien, 3 ne donnent droit qu'à un recrutement, 5 à 2 etc...
Si un joueur occupe une province (pas une zone maritime) adjacente à la capitale d'un adversaire, celui-ci recrute automatiquement une pièce supplémentaire.
Si un joueur ne dispose pas d'une zone maritime occupée par sa flotte, ou d'une zone libre et adjacente à une province qu'il contrôle, il ne peut placer d'éventuelles flottes recrutées : il doit les garder de côté, en réserve.

b) Charisme : Le joueur qui a des cartes-charisme (*C*) peut obtenir une levée de troupes supplémentaire. Il lance le dé : s'il obtient un chiffre inférieur ou égal au nombre de ses cartes-charisme, il a droit à autant de pièces en plus que le chiffre indiqué par le dé.

c) 10 armées et 6 flottes sont le maximum pour un joueur.

3) DIPLOMATIE

Si un joueur a des cartes-diplomatie (*CD*), il peut mener des actions diplomatiques contre un adversaire par tour. Mécanisme habituel : un dé inférieur ou égal au nombre de cartes-diplomatie. En cas de réussite, le joueur visé n'a pas le droit d'entrer dans une province ou une zone occupée par le "diplomate", ni dans sa capitale ou dans une des ses provinces marquées. Si leurs mouvements amènent des pièces des deux joueurs à entrer en même temps dans une région que ni l'un ni l'autre ne contrôle au début du tour, le joueur "victime" de l'action diplomatique doit replacer ses pièces à leur point de départ.
Le "diplomate", cependant, a tout à fait le droit d'attaquer le malheureux handicapé par ses soins !

4) GENIE MILITAIRE

Les cartes *CIN* permettent, si l'on obtient au dé un chiffre inférieur ou égal à leur nombre, de faire franchir à ses armées une chaîne de montagnes ou un détroit. De plus, le nombre de points de déplacement (voir ci-après) est augmenté du résultat du dé.

Pedibus Cum Jambis [1]

5) DEPLACEMENTS

Ils doivent être codés, très simplement : 1 → 2 signifie qu'une armée située en zone 1 passe en zone 2.
Chaque joueur dispose à chaque tour de 3 points de déplacement, plus ceux rapportés par le génie militaire. Il les répartit à son gré entre ses armées et ses flottes. Un point permet de faire passer une pièce d'une région dans une autre. Avec trois points, on peut bouger trois fois une armée, ou une fois trois armées, etc...

a) Déplacements terrestres (toujours effectués d'abord).

– Les armées, sauf génie militaire réussi, ne peuvent traverser les montagnes ni les détroits.
– Rappelons que 3 armées d'une même couleur est le maximum dans une province (sauf dans la capitale).
– Si des armées adverses se trouvent en même temps dans une province, elles doivent s'y arrêter, même si l'une ou l'autre avait prévu d'aller plus loin.

Exemple :
Joueur A : 1 → 2 → 3.
Joueur B : 4 → 2.
Le mouvement de l'armée A s'arrête en 2. En revanche, si B était parti de 6, il aurait dû faire 6 → 4 → 2, et l'armée A aurait pu continuer vers 3.

– Les armées peuvent, au prix d'un seul point de déplacement, aller d'une province côtière à une autre en passant sur une chaîne ininterrompue de flottes (y compris de flottes d'un autre empire, si le propriétaire est d'accord et le note sur sa feuille de mouvements). Ne sous-estimez pas cette possibilité de raids à longue distance ! Il est interdit d'arrêter ses armées en mer ou dans une île (sauf la Sicile, qui est une province).

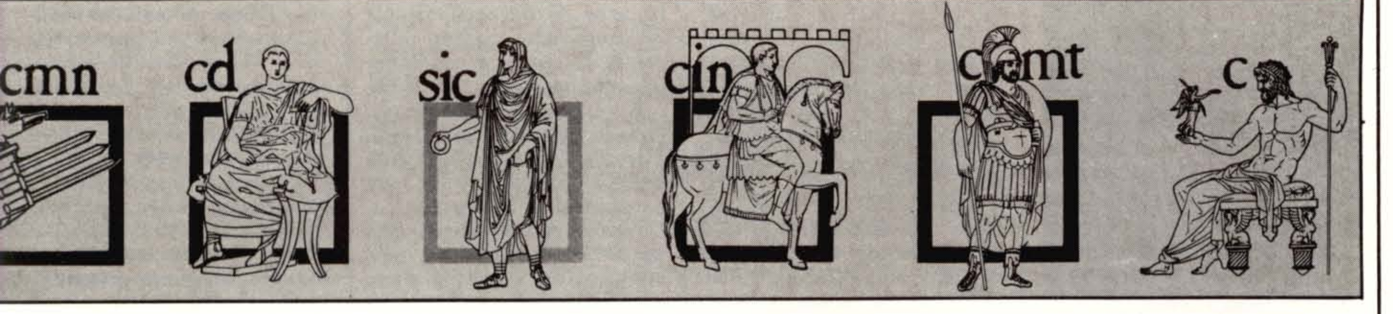
Fluctuat Nec Mergitur [1]

b) Déplacement des flottes (toujours après les mouvements des armées).
Les flottes n'ont pas de limite de concentration, elles peuvent traverser une zone occupée par des flottes adverses et se déplacer même si des armées viennent de les utiliser pour traverser la mer.

Morituri Te Salutant [1]

6) COMBATS

Ils sont obligatoires dans toute province ou zone maritime occupée par des troupes d'empires différents.
Les deux joueurs confrontés lancent chacun deux dés, y ajoutent le nombre de leurs cartes de stratégie terrestre (*CMT*) ou navale (*CMN*) selon le cas, ainsi que le nombre de leurs pièces dans la région. Le plus fort élimine une pièce adverse et on recommence jusqu'à élimination d'un camp. En cas d'égalité, le plus grand nombre de cartes *CM* gagne. Si il y a encore égalité, on relance les dés.



Si il y a trois empires représentés dans une même région, le meilleur stratège (plus grand nombre de cartes *CM*) choisit l'ordre des combats (en cas d'égalité, on tire au sort).

Vae Victis ! [1]

7) REPARTITION DES PIONS-VICTOIRE.

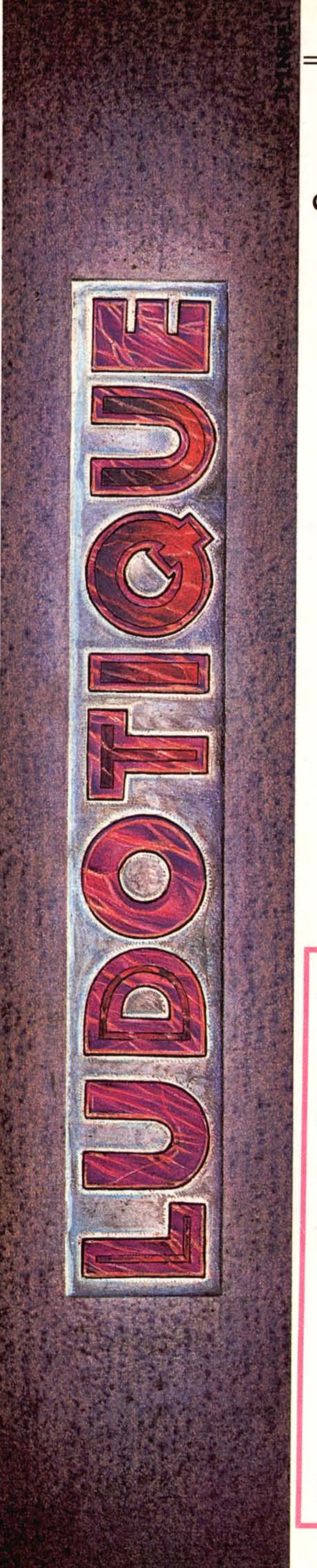
La victoire se décide, nous l'avons vu, d'après les pions-victoire qui passent de main en main à la fin de chaque tour. Notons qu'un joueur dont la capitale est occupée par un adversaire ne peut plus recevoir de P.V... Mais ceux qui devraient lui en donner continuent d'en perdre (les pions en question sont donc retirés du jeu).

Et Caetera [1]

Comme de bien entendu, le discours émaillé de savantes citations que je viens de tenir diffère en de nombreux points de la règle originelle.
L'expérience prouve que ces modifications rendent le jeu bien plus intéressant. Cela dit, vous êtes libre de modifier les modifications ! En tout cas, Roma, surtout à 6 joueurs, devrait vous permettre de passer quelques bons moments. Une fois la règle assimilée, une partie ne prend guère plus de 3 heures, même en comptant les périodes de "diplomatie", ouverte ou secrète, qui font le sel de ce genre de jeu.
Pour finir, bien sûr : *Alea Jacta Est* !

Frank Stora

(1) Voir les pages roses du Petit Larousse ou votre collection d'Astérix.
(2) Tueur à gages.



Phalsberg

Commodore

Un monde à la Ultima, une quête grandiose... Votre planète (deux continents, niveau techno moyen-âge, environnement monster-manualesque) connaissait la paix jusqu'à que l'infâme Blackstar enlève le bon roi Philoxal et s'empare de son magot : la couronne sacrée, le scarabée des cités antiques, le sceptre d'or. Votre job : retrouver le roi et ses babioles. Jusque là, pas de quoi casser cinq pattes à un dragon.
La disquette propose cinq personnages, mais on peut créer le sien, défini par 6 "compétences" (caractéristiques) majeures et 4 mineures : Energie, Force, Dextérité, Protection (classe d'armure), Charisme, Points d'expérience, HP (pardon : points de vie), Constitution, Intelligence, Beauté. L'ordinateur simule des lancers de dés. On choisit l'ordre des tirages des compétences, les premiers tirés étant affectés d'un bonus. Les points d'expérience peuvent servir à augmenter les autres compétences, et sont acquis en tuant des mons... heu... des "résidants". A cela s'ajoute le choix de la race (Nain, Elfe ou Humain), et, pour l'humain seulement (!) celui de la profession (guerrier, magicien, clerc, voleur). Notons que les sorts sont indifférenciés, on se contente "d'ensorceler" sa victime. Les personnages peuvent être sauvegardés sur disquette.
Le jeu proprement dit commence sans arme ni vivres. L'écran affiche une portion de la carte (en carrés, genre Ultima), certaines de vos compétences, votre position, l'heure et la date, un menu d'options (comme sauvegarder la partie), et votre or. On peut se déplacer à pied, à cheval ou en bateau, moyennant du temps et de l'énergie. Vous pouvez chasser ou acheter votre nourriture, boire à des sources bien cachées, et mener d'autres transactions dans des boutiques.
Les combats avec les résidants (dont la fréquence d'apparition en fonction du lieu est donnée dans la notice, très complète) sont souvent douloureux, divers baumes et potions faisant récupérer les points d'Energie, Force et Dextérité perdus.
La zone de dialogue accepte 38 commandes (verbes) différentes. En outre, on peut interroger les résidants. La liste des questions possibles s'affiche si l'on choisit l'option "Ques". Bien sûr, il faut que ledit résidant soit loquace et que vous connaissiez sa langue.
Un usage agréable, un niveau de détail correct, et un souci constant de simplicité d'emploi, font oublier un graphisme indigent et très lent, et certains éléments déplaisants (par exemple, noyer son personnage non sauvegardé en le déplaçant accidentellement vers la mer). De plus, le jeu est en français ! Bref, presque tout pour plaire.

Phalsberg : Une aventure publiée par ERE Informatique. Auteur : Michel Valentin. Testé sur Commodore 64.

Des nouvelles d'Excalibur

(l'éditeur de logiciels, pas l'épée, ni les boutiques)

Apple

Après *Excalibur Quest,* (voir CB 26), la société Excalibur a étoffé sa collection de jeux d'aventure pour Apple (qui existent aussi sur Amstrad). On y trouve : **Globe-Trotter**, un jeu qui se déroule sur un bateau, en Afrique, en Chine...**La cité perdue**, qui vous entraîne sur une île, à la recherche d'une mythique cité... Ces deux jeux ont des animations très au point, et un graphisme assez réussi. Pour un peu, on sentirait presque l'influence de Tintin et Milou... **Faial**, n'est pas vraiment un jeu d'aventure, mais plutôt une transcription informatique des "livres dont vous êtes le héros", avec un système qui rappelle le jeu de rôle : points de vies, caractéristiques... Quelques superbes dessins viennent parachever ce jeu pas ordinaire. **Hawaii**, plein d'humour dans ce jeu d'aventure très classique : petit employé, chauve, idiot, vous devez fuir la France pour aller prendre des vacances à Hawaii, alors que votre patron ne l'entend pas de cette oreille. Le dessin, uniquement en noir et blanc est corrosif, et le scénario, plus que tortueux.
Tous ces jeux sont vendus entre 200 et 250 Frs, ce qui est un atout. A paraître : **Jason et la toison d'or**, et **Soft City**.

Autoduel

Apple

Autoduel est la version informatisée de *Car Wars*, le jeu de Steve Jackson, récemment rebaptisé Autoduel aux USA.
Cette adaptation du célèbre "boardgame", concocté par Lord British (le groupe de programmeurs de la série Ultima) est très expurgée par rapport au jeu original. Il faut dire que faire rentrer un jeu qui tient à la fois du wargame et du jeu de rôle, dans 64K relevait du tour de force. Les programmeurs d'Origin Stystem se sont donc limités aux éléments les plus caractéristiques d'Autoduel et ont réussi un jeu qui tient du jeu d'arcade mais aussi du jeu de rôle [1].
La première tâche est de créer un personnage en attribuant une valeur à trois caractéristiques (l'habilité au volant, la précision au tir et les compétences en mécanique), leur somme ne pouvant dépasser 50. Vous débutez le jeu avec trois points de vie, aucun point d'expérience bien sûr, et 2000 dollars.
L'action se situe dans le Nord Est des Etats-Unis en 2030, et débute à New-York. Votre but : survivre, mais aussi obtenir le maximum de points d'expérience. Pour cela vous allez devoir acheter une voiture. N'espérez pas grand chose pour vos dollards, dont 250 seront déjà passés dans l'achat d'une armure grimpant vos points de vie de 3 à 6. Deux possibilités s'offrent alors à vous pour gagner de quoi acheter une voiture convenable, construite sur mesure dans les chaînes de montage de New-York, Boston ou Pittsburg. Risquer, soit votre argent au Casino d'Atlantic City, soit votre peau dans une "Amateur Night". Pour la première alternative, il vous faudra encore dépenser 200 dollars pour arriver à Atlantic City. Là vous



pourrez jouer au poker ou au black jack. Je vous conseille le poker qui est le moyen de gagner le plus d'argent, mais faites attention à ne pas trop gagner, le fisc veille. Si vous préférez vous aventurer dans une "Amateur Night", alors rendez-vous aux Arènes (il y en a dans à peu près toutes les villes). Là, demandez le programme, vous verrez que les propriétaires de voitures peuvent disputer des tournois dans différentes catégories (suivant le prix de leur véhicule). Pour

Demain Holocauste

Amstrad

Voici un logiciel mi-arcade, mi-aventure original, dont le principe séduira plus d'un. Ouvrons la boîte, on y trouve une diskette 3", le manuel de l'utilisateur et une feuille mystérieuse. Le manuel (88 pages) est facile à lire et décrit parfaitement le programme. Pour une fois qu'un éditeur soigne cet aspect, il faut le dire.

Le scénario : classique. Le système planétaire composé de Tera, Acia, Luna, Alfa et Pira est menacé par une vague de radiations. Vous, jeune et intrépide, avez 180 heures et 5000 crédits pour sauver votre civilisation. Il faut absolument retrouver l'arme RX11.

L'angoisse au ventre, il faut s'équiper, c'est la première phase du jeu : le mode éditeur, vous êtes dans une base dans laquelle vous pouvez acheter et vendre du matériel et des instruments de mesure pour votre avion. A l'écran, cela se matérialise par une ligne de commande, l'image du hangar où va être stocké le matériel et le tableau de bord où vont prendre place les instruments. Que choisir ? Un radar, un zoom, des bombes ou un détecteur de missile ? 5000 crédits ne vous permettent pas de faire des folies au départ. Au fur et à mesure des missions, vous apprendrez vite ce qui est utile et ce qui ne l'est pas, le manuel étant indispensable pour comprendre le fonctionnement de chaque instrument. Quand le tableau de bord est rempli, on obtient un graphisme vraiment surprenant pour un Amstrad. Bon, il faut partir, le danger n'attend pas...

L'exploration : Ca y est, l'avion décolle et peut voler de planète en planète pour visiter chacune d'elles. Du ciel, on voit défiler les mondes de la confédération, avec ses villes, ses pyramides et les portes dimensionnelles. Attention, les bases défensives possèdent des soucoupes armées qui se chargeront de repousser tout intrus. Là aussi, le jeu est intelligent : il est possible d'éviter le combat en soudoyant les pilotes. Je ne décrirai pas la diversité des paysages mais cela vaut le détour.

Le mode personnage : Une fois choisie une ville ou une pyramide, aterrissez et visitez ces repères de monstres et d'occupants bizarres. Ces bâtiments renferment des informations nécessaires à votre quête et du matériel pour vous équiper. Peut-être aurez-vous la chance de tomber sur un trésor ou même sur l'arme RX11 !

Pour achever de vous convaincre, il faut encore vous parler d'une des originalités de ce jeu : le CHIP002 ! Eh oui, c'est un ordinateur qui réside dans l'avion, et possède la capacité de traiter des cartes, des informations recueillies pendant l'exploration et un module de traduction. Le CHIP002 est contrôlé par une suite de mots clefs constituant un moyen simple de le programmer sans être ingénieur en informatique ! Pour Amstrad : 270 Francs.





Nine Princes in Amber

Apple

Après *Farenheit 451*, *Amazon*, *Rendez-vous with Rama*... Telarium nous propose un autre jeu d'aventure tiré d'un roman de S.F. Les deux premiers tomes de la série des *9 Princes d'Ambre*, de Roger Zelazny, servent donc de scénario à ce jeu. A ce propos, si vous n'avez pas lu cette série, sachez qu'il n'est jamais trop tard pour bien faire, et qu'un sixième volume est paru récemment. Les titres sont : Les neuf princes d'Ambre, Les fusils d'Avalon, Le signe de la Licorne, La main d'Oberon, Les cours du Chaos, et Les atouts de la vengeance, le tout chez Denoël, Présence du futur.

Le jeu lui-même vous fait endosser le rôle de Corwin, prince d'Ambre à la recherche de sa mémoire, qui devra traverser la marelle d'Ambre, et déjouer les pièges et ruses de ses frères et soeurs, pour prendre le trône d'Ambre, qu'occupe actuellement son frère Elric, après le départ inattendu et inexpliqué d'Oberon, père de cette charmante famille.

Le programme a un vocabulaire assez étendu, ce qui permet de ne pas être bloqué trop souvent, comme c'est le cas dans trop de jeux du même style. Le jeu ne se limite pas à un simple parcours de jeu d'aventure où on se déplace uniquement pour aller ramasser des objets, c'est aussi un jeu de diplomatie avec les membres de la famille d'Ambre. Une quarantaine de verbes est réservée uniquement à la communication, en plus de la bonne cinquantaine de verbes d'action.

Les combats sont résolus façon jeu d'aventure : vous pouvez feinter en haut pour porter un coup tranchant, parer en bas, en tout une vingtaine de combinaisons, le programme répondant en décrivant le combat. Et c'est assez réussi. Un autre jeu dans le jeu est la marelle, où vous devez aligner des portions de terrain pour atteindre cinq points sur un plateau de jeu : un jeu simple mais bien fait, et intéressant.

Les seules réserves que l'on pourrait faire sont la lenteur du jeu, et le fait que sans avoir lu le livre, il doit être assez dur de s'en sortir. Ceci mis à part, "Nine Princes in Amber" est un bon jeu, en anglais, pour Apple, avec un scénario en or, peut-être un peu cher (495 Frs).

ceux qui n'ont rien (et vous en êtes), il y a l'"Amateur Night". La direction de l'arène vous prête une voiture légèrement armée et légèrement blindée et vous allez devoir débusquer et massacrer un certains nombre d'adversaires pareillement équipés.

Un mot sur les combats, principal intérêt d'Autoduel. Sur l'écran vous voyez votre voiture, la route ou l'arène, et vos adversaires, d'en haut. Toutes les manoeuvres de la voiture se font au joystick, l'arme active peut être choisie (votre voiture peut en être équipée de 10) soit avec le deuxième bouton du joystick soit avec le clavier (ce qui permet de jouer à deux, le deuxième joueur étant le Canonier). Pour les manoeuvres, la voiture répond d'autant plus fidèlement aux ordres que ses pneus sont en bon état, que votre habilité au volant est grande, que vous avez choisi un bon chassis, et que la route est en bon état (sans huile, ni fumée). Sinon vous risquez d'en perdre le contrôle et de finir dans une barrière ou pire, dans une voiture ennemie qui pourra alors vous canarder à loisir. Du point de vue armes que l'on peut monter sur un véhicule, la gamme est assez impressionnante et va du laser au lance-clous en passant par le lance-flammes (dont l'effet sur un écran couleur est assez saisissant).

La documentation fournie est très bien faite, et donne de judicieux conseils aux débutants tant en ce qui concerne l'équipement de leurs premières voitures que sur les tactiques à employer sur route et dans l'Arène. Elle énumère les moyens de se procurer des liquidités : casinos, tournois, Amateur Night et autres, et pour les conducteurs expérimentés : les "courriers". Ces courriers consistent à transporter des marchandises de valeurs plus ou moins élevées dans différentes villes. En général, plus votre réputation est élevée et plus les rémunérations sont importantes. C'est un boulot risqué, les routes sont semées de hors la loi. Mais les prix des munitions des voitures, des clonages, des soins sont tellement élevés que l'on est bien forcé d'accepter.

Il manque à Autoduel version informatique, pas mal des éléments d'Autoduel version boardgame, notamment la possibilité de combattre à pied. Néanmoins, ce jeu mérite de figurer dans toutes les ludothèques informatiques des amateurs de jeu d'arcade, de jeu de rôle (car si vous jouez assez longtemps vous vous apercevrez qu'Autoduel a un but final, mais je ne vous en dit pas plus), et même de wargames, sur ordinateur.

Autoduel : un jeu d'Origin System pour Apple avec 64 K (il est nécessaire de posséder l'utilitaire systemes Apple car le jeu qui se trouve sur la seconde face de la diskette fournie, doit d'abord être recopié sur une diskette vierge.)

Age of Adventure

Apple

Sous ce titre, Electronic Arts nous présente deux jeux de Stuart Smith, l'auteur d'*Adventure Construction Set*, dont nous avons déjà parlé dans CB 35. Ces deux jeux sont **Return of Heracles**, (voir CB 23) et **Ali Baba**, deux excellents jeux de rôle[1] qui ont la particularité de pouvoir gérer jusqu'à 30 personnages, qui peuvent aller où bon leur semble : finis les groupes rigides de Sorcellerie, Ultima... ! Pour 495 Frs, on acquiert donc deux jeux excellents, ce qui est plutôt une bonne affaire.

Nous remercions pour son aimable concours, la société Sivea, 31 bd des Batignolles, 75017 Paris.

Frédéric Armand
Alain Faure
Frédéric Mora
Olivier Tubach

(1) Jeu de Rôle est bien sûr utilisé au sens informatique du terme.

Campagne d'Alsace de 1674

Au XVIIe siècle, les armées sont encore composées de soldats racolés ou de mercenaires étrangers peu enclins à l'engagement offensif. Ainsi à l'inverse de l'époque napoléonienne, on ne cherche pas à décider du sort d'une campagne longue et coûteuse par une bataille rangée, au succès hasardeux avec des troupes mal contrôlées. Chacun cherche donc à intimider son adversaire pour lui faire céder du terrain qui est alors livré à la dévastation. C'est la ruine de son pays qui force un souverain à cesser le conflit !
En 1674, Turenne est chargé de couvrir l'Alsace pendant que Louis XIV conquiert la Franche-Comté. Mais peu à peu, l'Alsace devient le principal théâtre des opérations. Turenne y signe là sa plus belle campagne.

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2.
Matériel : La carte (en encart central à détacher), les pions, 2 dés à 6 faces et la règle du jeu !
But du jeu : Atteindre les conditions de victoire données dans le scénario choisi ou accumuler le plus de points de victoire (PV). Le jeu se déroule en 2 manches, les joueurs commandant alternativement l'une et l'autre des 2 armées.
La carte : Elle reproduit l'ensemble des théâtres d'opérations sur lesquels ont évolué les armées en 1674. La carte représente les éléments géographiques (villes, routes, rivières, terrains accidentés...) qui peuvent avoir une incidence sur le jeu.
Début de la partie : Les joueurs doivent d'abord choisir l'un des trois scénarii, présentés à la fin de la règle. Les joueurs choisissent ensuite leur armée et placent leurs pions sur la carte.
Les pions : Ils ont un potentiel de mouvement de 8 points et leur potentiel de combat est indiqué par un marqueur. Ils sont identifiés à l'aide d'un symbole : l'aigle (pour les troupes alliées impériales) ou la fleur de lys (pour les troupes françaises). La partie se joue en laissant apparaître le symbole des unités de façon à ce que le potentiel de combat soit caché de l'adversaire. Un joueur ne peut prendre connaissance du potentiel de combat des unités ennemies que lors d'un combat. Les joueurs disposent aussi de pions "leurres" qui permettent de tromper l'ennemi sur ses mouvements réels. Les leurres ont des potentiels de combat nuls mais suivent néanmoins toutes les règles de mouvement (en particulier les zones de contrôle). Une fois qu'un leurre est retourné, il est retiré du jeu. Il peut revenir en jeu à partir du tour suivant. Pour que cela se fasse à l'insu de l'adversaire, on peut par exemple "scinder" une unité en elle-même et un leurre... Les pions représentent une troupe homogène constituée d'infanterie, de cavalerie, et d'artillerie.

La séquence de jeu

Chaque tour de jeu est divisé en phases qui doivent être réalisées successivement. Voici les différentes phases de jeu :
1. Initiative : au résultat d'un jet de dé, chaque joueur additionne le total de ses PV. Le premier joueur (appelé joueur A) est celui qui a le plus haut score. L'autre est le joueur B.
2. Le joueur A déplace ses unités.
3. Le joueur A effectue ses combats.
4. Le joueur B déplace ses unités.
5. Le joueur B effectue ses combats.
6. Le tour de jeu prend fin. Un nouveau tour peut commencer.

Le mouvement

Principes généraux
Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités ou seulement une partie d'entre elles en respectant les limites imposées par le terrain. Le joueur peut ne pas utiliser tout le potentiel de mouvement d'une unité, mais celui-ci n'est pas transférable sur une autre unité. Le déplacement se fait de case à case, se retranchant au fur et à mesure les points de mouvement nécessaires au franchissement des cases. Dès que le potentiel de mouvement n'est plus suffisant pour franchir une nouvelle case, l'unité stoppe son mouvement. Les unités recouvrent leur potentiel de mouvement intact au début de chaque tour. A tout instant du déplacement, une unité peut passer sur une case occupée par une unité amie, se séparer en plusieurs unités, se regrouper avec d'autres unités.
Effets du terrain sur le mouvement
Le tableau des effets du terrain indique les points de mouvement qu'une unité doit dépenser pour entrer dans un hexagone ou franchir un obstacle. Les effets du terrain sont cumulatifs. La route annule tous les effets du terrain.
Empilement
Etant donnée l'échelle du jeu, un joueur peut empiler autant d'unités sur une même case qu'il le souhaite. Lorsque des unités sont empilées, elles peuvent être remplacées par une seule, de potentiel de combat équivalent. De même, une unité peut être séparée en plusieurs unités dont la somme des potentiels de combat est égal à celui de l'unité d'origine.
Zone de contrôle
Les 6 hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent la ZdC de l'unité. (Exception : les ZdC ne s'étendent pas au delà des rivières, ou dans les villes. Une unité dans une ville n'exerce pas de contrôle sur les cases adjacentes.) Un hexagone peut être contrôlé par plusieurs unités à la fois. Deux unités ennemies occupant des cases voisines exercent un contrôle mutuel. Une unité doit interrompre son mouvement quand elle pénètre dans une ZdC ennemie. Une ZdC ennemie double le coût d'entrée sur cette case.
Sortir et rentrer volontairement de la carte
Les unités peuvent rentrer et sortir volontairement de la carte dans des hexagones correspondant à des zones repérées :
-de A à Q pour les unités françaises,
-de R à Y pour les unités alliées.
Pour sortir ou rentrer de la carte, les unités dépensent le coût double de la case. Après être sortie de la carte à un tour donné, une unité peut revenir en jeu : au tour suivant dans la même zone, après 2 tours dans une zone adjacente à la zone de sortie...

Le combat

Généralités avant combat
Le combat n'est pas obligatoire. Il s'effectue entre des unités se trouvant sur des cases voisines et non séparées par le Rhin. Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois dans sa phase de combat. Elle ne pourra être attaquée qu'une seule fois pendant la phase de combat de son adversaire. Quand plusieurs unités attaquent ou se défendent dans un même combat, leur potentiel de combat est additionné. C'est l'attaquant qui décide de l'ordre des combats. Tous les obstacles dûs au terrain (terrain accidenté, rivière, pont ou ville) donnent un bonus de +2 au défenseur, que l'on rajoutera au lancer de dés (voir ci-dessous).
Note : Sur la carte, les hexagones contenant seulement une part de relief sont considérés comme étant entièrement de ce type pour les mécanismes de jeu.

Turenne

Pour détacher la carte du jeu, écartez les agrafes centrales avec un couteau ou une lime à ongles, et tirez doucement. Repliez bien ensuite les agrafes si vous ne voulez pas voir votre numéro s'effeuiller... Nous vous conseillons, avant de découper les pions, de les coller sur du carton ou sur du Cadapak, matériau léger en vente dans les magasins de founitures pour dessin.

Mécanisme de combat

L'attaquant fait la somme des potentiels de combat de ses unités qui participent à un même combat. Le défenseur fait la somme des potentiels de ses unités impliquées dans le combat (sans compter de modificateur de terrain). On effectue ensuite la différence *potentiel de l'attaquant* moins *potentiel du défenseur*. Les joueurs jettent les 2 dés et font chacun la somme des jets. On modifie alors cette somme, s'il y a lieu, en fonction du terrain. Puis les joueurs consultent le tableau des résultats des combats et le tableau des pertes. Ils en appliquent immédiatement les résultats.

Note : Un résultat supérieur à 12 est considéré comme valant 12.

Application des résultats des combats

Les résultats sont présentés sous la forme Xn :

☐ **X** désigne le niveau des pertes (voir ensuite le tableau des pertes en fonction des effectifs des unités). Les unités ayant subi des pertes sont retirées du jeu et remplacées par des pions de potentiels plus faibles. Les unités réduites à 0 ou 1 sont éliminées définitivement du jeu.

☐ **n** donne le nombre de cases de recul. Le recul doit se faire de façon à s'éloigner le plus possible des unités ennemies, sans tenir compte des effets du terrain. Si une unité est contrainte de sortir de la carte ou de franchir le Rhin lors d'un recul, elle est éliminée.

Exemple : Je suis l'attaquant et j'affronte mon adversaire avec 10 points de potentiels combat, lui-même n'en a que 8. La différence, en ma faveur, est de 2 points. Je jette les deux dés et obtient 7. Je garde ce résultat car je n'ai aucune modification due au terrain. La lecture du tableau se fait de la manière suivante :

TABLEAU DES RESULTATS DES COMBATS
Attaquant / Défenseur

SOMME DES JETS DE DES	DIFFERENCE DE POTENTIEL					
	- 6 et moins	- 3 à -5	- 1 à - 2	0	+ 1 à + 2	+ 3 à +
2	**C** / B1	**B** / C1	**-** / C2	**-** / D2	**-** / E2	**-** / [illegible]
3	**D** / B1	**C** / C1	**B** / C2	**-** / D2	**-** / E2	**-** / [illegible]
4	**D1** / B	**C** / B1	**A** / C2	**A** / D2	**-** / E2	**-** / [illegible]
5	**D1** / A	**C1** / B	**A** / C1	**A** / D2	**A** / D2	**A** / [illegible]
6	**E2** / A	**D1** / B	**C** / B1	**B** / B1	**A** / C1	**A** / [illegible]
7	**E2** / A	**D1** / A	**C1** / B	**B** / B1	**B** / C1	**A** [illegible]
8	**F2** / A	**D2** / A	**D1** / A	**B1** / A	**B** / C1	**B** [illegible]
9	**F2** / -	**E2** / A	**D1** / A	**C1** / A	**B1** / B	**B'** [illegible]
10	**G2** / -	**E2** / -	**D2** / A	**C1** / A	**C1** / B	[illegible]
11	**G2** / -	**F2** / -	**E2** / -	**C1** / -	**C1** / A	[illegible]
12	**G2** / -	**F2** / -	**F2** / -	**E2** / -	**D1** / A	

différence entre mes 10 pts et les 8 de mon adversaire

jet de dés

résultat reporté au tableau des pertes

TABLEAU DES PERTES

Total des potentiels de combat pour chaque joueur	A	B	C	D
2 à 3	0	0	0	0
4 à 5	0	0	1	1
6 à 7	0	1	1	[illegible]
8 à 10	1	1	2	[illegible]
11 à 13	1	2	2	
14 à 16	1	2	3	
17 et plus	2	3	4	

moi

mon adversaire

J'ai donc eu 1 perte, mon adversaire 2 pertes. Il recule d'une case car le petit chiffre à côté de mon résultat (C1) indique le nombre de cases de recul.

Note : Dans le tableau de résultats des combats, les caractères en gras indiquent l'attaquant, en maigre le défenseur.

Les sièges

Il existe deux moyens pour une force de se défendre dans une ville :

a) la force en question accepte l'engagement direct. Dans ce cas, le combat est résolu normalement avec le bonus de +2 au défenseur.

b) l'unité s'enferme dans la ville, et l'adversaire doit mener un siège pour prendre la cité.

Siège d'une ville

Le potentiel de combat total des assiégeants doit être au moins supérieur de 2 points au potentiel des assiégés. Les unités de l'assiégeant doivent être placées de telle sorte que les 6 hexagones adjacents à la ville soient des ZdC amies. Si à un moment quelconque, une des conditions du siège ne peut être maintenue, le siège est levé.

Si la ville assiégée contient une force de combat de 5 points au moins, le siège dure 4 tours, sinon il ne dure que 3 tours. Lorsque le siège atteint son terme, la ville se rend et les unités assiégées•sont éliminées.

Les territoires libres

Seules les villes de Strasbourg et Mulhouse, ainsi que l'évêché de Bâle sont considérés territoires libres. Le passage dans ces teritoires n'est possible que si certaines conditions sont remplies. Les conditions varient avec les scénarios. On ne peut les appliquer que si au moins une unité amie est adjacente au territoire. (*les parlementaires traitent*). Lorsqu'une ville libre a été traversée une fois, elle suit ensuite les règles normales concernant les villes (mouvement, prise).

Possession d'un hexagone

Un joueur possède un hexagone s'il a une unité dessus ou s'il est le dernier à y être passé.

Règles spéciales

Certains scénarios nécessitent l'emploi de règles spéciales. Elles ne sont utilisées que lorsqu'elles sont mentionnées dans le scénario choisi.

RS1 : Les troupes alliées situées en 0205 ne peuvent se déplacer que si elles sont attaquées ou si un jet de dé donne un résultat pair.

RS2 : Au début de la partie toutes les villes à l'ouest du Rhin et Philippsbourg sont françaises, les autres sont alliées.

RS3 : Le passage d'une ville ou d'un territoire libre est possible si un jet de dé donne 1. Cette tentative n'est possible qu'une seule fois pendant la partie pour une armée, pour un territoire libre donné.

RS4 : Le passage dans l'évêché de Bâle ou dans Mulhouse est impossible.

RS5 : Le passage dans Strasbourg est possible. Il dépend des effectifs adjacents à la ville qui tentent le passage et d'un jet de dé.

effectifs	2 à 3	4 à 6	7 et +
jet de dé	1	1, 2	1, 2, 3

Si le jet de dé correspond au tableau, le passage est possible.

RS6 : Les unités alliées ne peuvent se déplacer que si au moins l'une d'entre elles a été attaquée.

RS7 : Au début de la partie, toutes les villes à l'est du Rhin ainsi que les villes suivantes sont alliées : Strasbourg, Schlestat, Colmar, et Neubrisack.

Obtention des Points de Victoire

Dès que l'un des faits suivants survient, les joueurs additionnent les PV correspondant à leur total de PV.

		scénario			PV
		1	2	3	
A	Point de combat ennemi éliminé.	●	●	●	1
B	Prise d'une ville française par les Alliés.	●			1
C	Prise d'une ville ennemie.		●	●	2
D	Premier passage dans Stasbourg.	●	●		5
E	Premier passage dans Mulhouse.	●			3
F	Possession en fin de partie d'une case 01XX (sauf 0102 et 0101) par les Alliés.		●	●	10
G	Possession en fin de partie d'une case XX01 par les Français.		●	●	15
H	Prise de Saverne par les Alliés.		●	●	12



Scénario 1

Couverture des opérations en Franche-Comté (avril-mai 1674)

- Tours de jeu : 1 à 10.
- Règles spéciales : RS1, RS2, RS3.
- Positions initiales :

-Alliés : 4 pts en 1326, 6 pts en 0205, 5 leurres.
-Français : 6 pts en 0128, 2 pts en 0707, 2 pts en 1540, 5 leurres.

- Obtention des PV : A, B, D, E.

Le joueur allié est déclaré vainqueur si une de ses unités est sortie de la carte par l'évêché de Bâle ou un des hexagones 1354 à 2154 ou 2147 à 2154. Sinon le vainqueur est celui qui a le plus de PV.

Turenne, malgré de faibles effectifs, parvient à empêcher les troupes alliées de rejoindre la Franche-Comté en passant par Bâle ou Belfort.

Scénario 2

Défense de l'Alsace (fin mai à fin novembre 1674)

- Tours de jeu : 1 à 24.
- Règles spéciales : RS2, RS4, RS5.
- Positions initiales :

-Alliés : 10 pts en 1326, 4 leurres.
-Français : 2 points en 0707, 8 points en 0128, 8 points en 0325, 6 leurres.

- Renforts :

-Alliés : 14 pts en 2103 tour 4, 2 leurres tour 4, 11 pts en 2103 tour 14, 2 leurres tour 14.
-Français : 4 pts en 0122 tour 17, 2 leurres tour 17.

- Obtention des PV : A, C, D, F, G, H.

Le vainqueur est celui qui a le plus de PV.

Bien que disposant de troupes bien inférieures en nombre à ses ennemis, Turenne ne cantonne pas son rôle défensif à la simple parade. Sa tactique est simple : de Saverne (position de repli au centre de sa zone d'action) il porte des "coups de poing" à ses adversaires, puis revient au lieu de départ, et ainsi de suite. A Stinzheim il bat les impériaux avant qu'ils ne reçoivent d'importants renforts. Puis il oblige ses ennemis à se replier en menaçant leurs lignes de ravitaillement. Dès lors les Alliés ne cessent de se renforcer et s'ouvrent la route de Strasbourg. Une dure bataille est livrée à Entzheim sans autre résultat que de lourdes pertes pour chaque camp. La mauvaise saison survient enfin pour séparer les deux adversaires.

TABLEAU DES RESULTATS DES COMBATS

Attaquant / Défenseur

Xn X : pertes voir tableau des pertes
n : recul de n cases

SOMME DES JETS DE DES	DIFFERENCE DE POTENTIEL						
	- 6 et moins	- 3 à -5	- 1 à - 2	0	+ 1 à + 2	+ 3 à + 5	+ 6 et plus
2	**C** / B1	**B** / C1	**-** / C2	**-** / D2	**-** / E2	**-** / F2	**-** / G2
3	**D** / B1	**C** / C1	**B** / C2	**-** / D2	**-** / E2	**-** / F2	**-** / F2
4	**D1** / B	**C** / B1	**A** / C2	**A** / D2	**-** / E2	**-** / F2	**-** / F2
5	**D1** / A	**C1** / B	**A** / C1	**A** / D2	**A** / D2	**A** / E2	**-** / E2
6	**E2** / A	**D1** / B	**C** / B1	**B** / B1	**A** / C1	**A** / D2	**A** / E2
7	**E2** / A	**D1** / A	**C1** / B	**B** / B1	**B** / C1	**A** / D1	**A** / E2
8	**F2** / A	**D2** / A	**D1** / A	**B1**/ A	**B** / C1	**B** / D1	**A** / D2
9	**F2** / -	**E2** / A	**D1** / A	**C1** / A	**B1** / B	**B1** / C1	**A** / D1
10	**G2** / -	**E2** / -	**D2** / A	**C1** / A	**C1** / B	**B1** / C	**B** / D1
11	**G2** / -	**F2** / -	**E2** / -	**C1** / -	**C1** / A	**C1** / B	**B1** / C
12	**G2** / -	**F2** / -	**F2** / -	**E2** / -	**D1** / A	**C1** / B	**B1** / C

TABLEAU DES PERTES

Total des potentiels de combat pour chaque joueur	A	B	C	D	E	F	G
2 à 3	0	0	0	0	1	1	1
4 à 5	0	0	1	1	1	2	2
6 à 7	0	1	1	2	2	3	3
8 à 10	1	1	2	2	3	4	5
11 à 13	1	2	2	3	4	5	6
14 à 16	1	2	3	4	5	6	8
17 et plus	2	3	4	4	5	7	9

Scénario 3

La manoeuvre de Belfort (décembre 1674 et janvier 1675)

- Tours de jeu : 1 à 9.
- Règles spéciales : RS4, RS6, RS7.
- Positions initiales :

-Alliés : 60 pts placés sur des villes alliées ou voisines.
-Français : 30 pts entre 0128 et 0144, 12 leurres.

- Obtention des PV : A, C, F, G, H.

Le joueur français gagne si il n'y a plus aucune unité alliée à l'ouest du Rhin, sinon le vainqueur est celui qui a le plus de PV.

Alors que l'ennemi a pris ses quartiers d'hiver, Turenne entreprend de contourner les Vosges et débouche dans la plaine d'Alsace à Mulhouse. Il surprend ses ennemis et les rejette en désordre au delà du Rhin.

Tableau des terrains

terrain dégagé : 1
terrain accidenté : 1 1/2
route : 1/2
ville : 2
territoire libre : 2
rivière : +1
Rhin : infranchissable

Laurent Gary

ENTREZ DANS LA LEGENDE

LEGENDES CELTIQUES   LA TABLE RONDE

GRAND TOURNOI

PARIS

Samedi 28 et Dimanche 29 Mars

Basée sur la collection PREMIERES LEGENDES
une grande aventure chaque jour :
LEGENDES CELTIQUES - LA TABLE RONDE

INSCRIPTION par équipe de 5, jusqu'au 15 Mars.
1er jour : 35 F x 4 (gratuit pour le meneur de jeu)
2e jour : 23 F x 4 (règlement sur place)
Nombreux prix !

CEP - Salon du Jeu de Réflexion
7, rue Copernic - 75782 Paris Cedex 16
Tél. : 45.05.14.37

REIMS

3ème CHAMPIONNAT DE FRANCE

Samedi 11 et Dimanche 12 Avril

PREMIERES LEGENDES DE LA TABLE RONDE
une aventure originale se déroulant
dans la région reimoise du XIIIe siècle.

INSCRIPTION par équipe de 5, jusqu'au 31 Mars.
250 F par équipe (4 joueurs et 1 meneur de jeu).

De nombreux prix dont la magnifique
reproduction d'une épée de chevalier.

Équipe des Légendes
5, rue de la Baume - 75008 Paris
Tél. : 26.36.13.92



CLUBS LUDOTHEQUES

OFFRE SPECIALE réservée aux clubs et ludothèques : les 2 jeux de la collection Premières Légendes (LEGENDES CELTIQUES et LA TABLE RONDE) au prix exceptionnel de 300 F frais de port compris.

OFFRE SPECIALE

A cette occasion, un questionnaire sur la gamme Légendes vous sera proposé. Nous vous remercions par avance de votre participation.





Offre spéciale clubs et ludothèques

Collection Premières Légendes
LEGENDES CELTIQUES et LA TABLE RONDE   300,00 F (Pour la 1ère commande)

Ci-joint notre règlement (chèque bancaire - C.C.P. mandat) de ______________________ F
à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

Nom du club ou de la ludothèque : ______________________

Date de création : ______________________

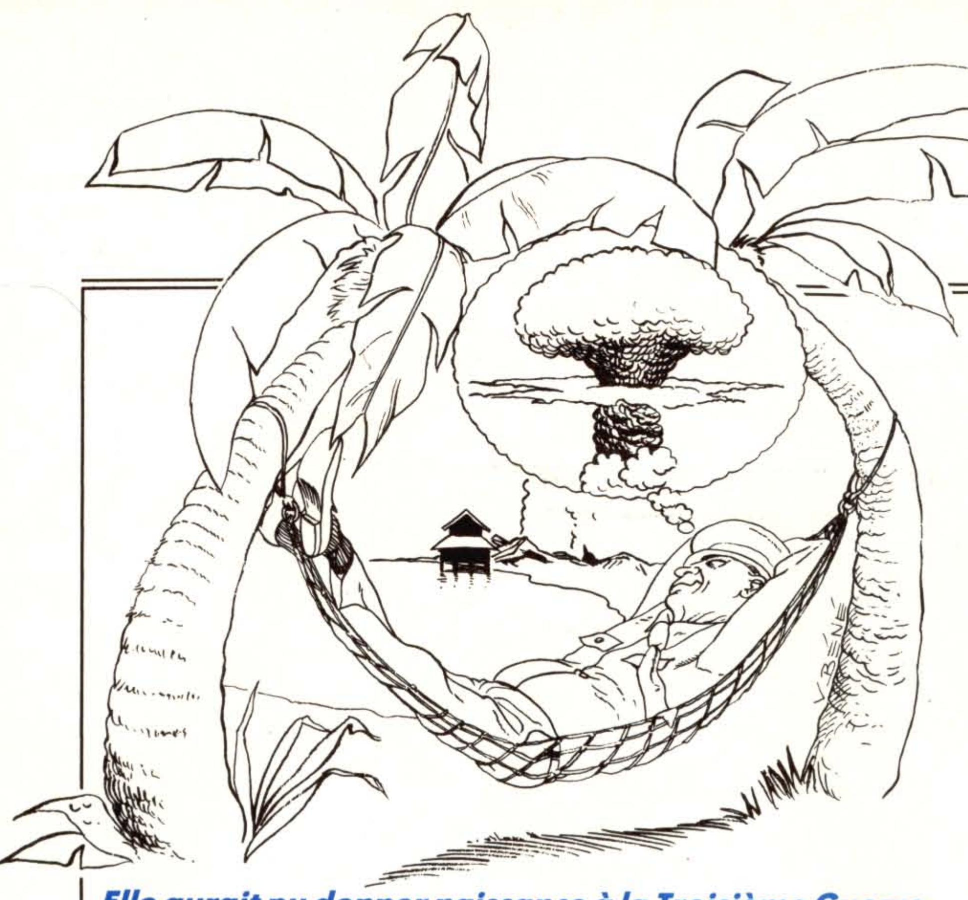
Association loi 1901   ☐ OUI   ☐ NON

Adresse : ______________________

____

Nom du responsable : ______________________

The





Elle aurait pu donner naissance à la Troisième Guerre Mondiale, et pourtant la guerre de Corée était presque oubliée du champ des wargames. Un épisode de l'histoire qui sert aujourd'hui de thème à l'un des meilleurs jeux récemment édités.

Voilà donc un des deux petits derniers, avec Aegean Strike (lire notre tête d'affiche, dans CB 36), de la firme Victory Games. Quel choc ! Comprenez-moi bien, je n'étais pas encore remis de l'enthousiasme suscité par The Pacific War (voir tête d'affiche CB n°32), que je découvrai une simulation réunissant les 3 conditions essentielles du wargame : temps, espace, intérêt.

Moi, j'aime Victory Games !

Aussi, ne vous étonnez pas si avant de vous parler de Korean War, je m'attarde un peu sur les produits de cette firme.
En effet, les pions et les cartes y sont toujours de qualité supérieure, mais, et surtout, les livrets de règles sont parmi les mieux conçus. A la fin de chaque chapitre, vous avez toujours un exemple, avec photocopie de la carte et des pions, pour les mouvements, combats, etc... C'est simple, si vous commencez par la lecture de ces exemples, vous aurez une vue très précise du déroulement du jeu, et l'assimilation des règles s'en trouvera grandement facilitée. Je crois sincèrement que toutes les firmes devraient recourir à ce système, au demeurant fort attrayant.
Autre point, les réalisations Victory Games sont superbes du point de vue esthétique, sortent le plus souvent des sentiers battus et enfin contiennent plusieurs scénarios (par exemple, 6 scénarios pour The Korean War, 4 pour Civil War, 3 pour Hell's Highway, 16 pour The Pacific War, etc...).
Autant dire que j'attends avec impatience qu'ils nous sortent un "gros" napoléonien (autre que "1809", qui n'est qu'un remake de la défunte O.S.G., avec un système bien particulier).
Revenons maintenant à notre Korean War.

Ne pas confondre Corée et Corrèze

On ne peut pas dire que cette période ait été prisée par les historiens comme par les éditeurs de wargames. En fouillant dans mes archives, j'ai quand même retrouvé trace d'un *38th Parallel* et d'un *Yalu* traitant du sujet. Alors, la Guerre de Corée, qu'est-ce-que c'est ? Et bien, c'est la première "grande" guerre de l'après-guerre. Guerre "classique" très éloignée du style Vietnam, et premier affrontement entre ce que l'on n'appelait pas encore les deux blocs.
C'est aussi ces quelques clichés qui reviennent à l'esprit : Mac Arthur, les Sabre et autres MIG 15, l'intervention chinoise, les troupes de l'O.N.U., le bataillon français de Corée, etc... C'était, ou plutôt failli être, l'antichambre de la troisième guerre mondiale.
D'ailleurs, je vous laisse le soin de découvrir tout ça dans le remarquable condensé historique proposé dans la règle sous la forme d'un commentaire adapté à chaque tour de jeu.

Et si on ouvrait la boîte ?

Nous découvririons, sous nos yeux émerveillés :
- 520 pions
- 2 cartes 56x81 cm
- 1 dé à 10 faces
- 1 plateau de rangement
- 1 livret de 52 pages.

Pour ne pas faillir à la tradition, les pions et les cartes sont impeccables.
Je peux dire, et sans grand risque d'être contredit, que tout dans cette simulation, a été étudié aux fins de faire le bonheur du wargamer "moyen" :
- Cinq des six scénarios utilisent une seule carte, avec, au pire, 60-70 pions en même temps, et durent de 2 à 5 tours.
- Chaque joueur possède ses propres tables et son propre *Game Turn Record Track*, avec tous les tours de jeu détaillés, le commun ainsi que les particularités, ainsi on ne risque pas d'oublier tel ou tel point particulier d'un tour donné.
- Le système de jeu mouvement/combat "concentré" où l'on doit utiliser un pion après l'autre et le retourner après utilisation. Là aussi donc, aucun risque d'embrouille : oubli ou double emploi.
- Le jeu est très jouable en solitaire.

En un mot, les débutants pourront s'y frotter. Mais même les "moustachus" y prendront beaucoup de plaisir.

Où on commence à parler règles

Le jeu couvre la campagne de juin 1950 à mai 1951, c'est à dire la partie la plus active des opérations ; les grands mouvements étant suspendus jusqu'à l'armistice de 1953.
La séquence de jeu est variable selon que l'on joue la campagne ou les scénarios intermédiaires. En effet, dans le premier cas, s'y ajoutent des règles politiques portant sur "l'escalade" des forces de l'O.N.U. et sur la tension qui en résulte. Cette escalade pouvant être la cause des

Korean War

interventions chinoise, soviétique, de celle de la Chine nationaliste, ou carrément, du déclenchement de la troisième guerre mondiale. Ces trois dernières conséquences relevant bien sûr du domaine de l'hypothèse.
La suite de la séquence de jeu est classique et ne déroutera pas les vétérans.

Riz complet et corned beef

Pour les cas particuliers, c'est autour du *Supply* que tout va se jouer la plupart du temps. Les sources de ravitaillement sont les centres de production pour les Nord-Coréens, et les ports ou têtes de pont pour l'O.N.U.
Chaque joueur peut disposer de 1 à 3 dépôts d'une valeur de 1 à 3 ; c'est-à-dire de 1 dépôt valeur 3, ou 3 dépôts valeur 1, ou 2 dépôts de valeurs respectives 1 et 2. En fonction d'un jet de dé de 0 à 9, et du tour de jeu en question, chaque dépôt recevra un nombre de points de ravitaillement allant de 1 à 3. (un dépôt valeur 3 aura plus de chances de recevoir des points qu'un dépôt valeur 1).

Chaque joueur peut alors décider de dépenser tout ou partie de ses points de ravitaillement ; leur total correspondra à leur niveau d'initiative.
Enfin, un jet de dé de 0 à 9 comparé au niveau d'initiative indiquera à chaque joueur le nombre d'opérations qui lui est alloué pour une phase.
Chaque dépôt a un statut particulier en fonction du nombre de points de ravitaillement dépensé (0 : *Restricted*, 1 : *Limited*, 2 : *Accelerated*, 3 : *Offensive*). De ce statut, et de la distance d'une unité donnée par rapport à un dépôt, dépendent les performances d'attaque et de défense de l'unité en question. Par exemple, une unité qui va se trouver entre 11 et 20 points de mouvement d'un dépôt de Statut Restricted verra ses potentiels attaque et défense diminués de moitié.
J'ai insisté sur cette phase, parce qu'encore une fois, j'estime que c'est la clé du jeu. Un mauvais calcul dans le choix et la répartition des dépôts ne pourra pas être compensé par la seule chance au dé, con[1] se le dise.
Le reste n'est que péripétie.

A l'attaque !

Ce qui va suivre constitue l'*Opération Segment*, qui va rappeler des souvenirs aux heureux possesseurs de The Next War, une simulation de l'ex S.P.I. (que T.S.R. serait bien inspirée de nous rééditer après actualisation).
Le joueur qui possède le plus haut niveau d'initiative va donc, avec la première *Action Phase*, ouvrir le feu (c'est le cas de le dire) et entamer ses opérations.

Il existe 8 types d'opérations :
– Activation
– Amalgame
– Réorganisation (ONU seulement)
– Débarquement
– Rembarquement
– Parachutage
– Activation chinoise et/ou soviétique
– Rien du tout

Je ne parlerai que de la phase Activation, qui est, de loin la plus intéressante. Chaque unité "activée" possède 3 *Action Points*. Ces derniers peuvent se dépenser comme suit :
– mouvement tactique de 4 MP : 1 pt.
– mouvement opérationnel de 8 MP : 2 pts.
– mouvement stratégique de 12 MP : 3 pts.
– attaque "normale" : 1 pt.
– attaque "intensive" : 2 pts (bonus +2 en combat).
– attaque "massive" : 3 pts (bonus +3 en combat).
Enfin, pour 3 pts, l'unité pourra, au cours d'une *Action Phase*, bénéficier d'un marqueur *Improved Position* (potentiels défense et anti-tank x1,5) et, l'*Action Phase* suivante, toujours pour 3 pts, d'un marqueur *Fortification* (potentiels défense et anti-tank x2).
Dans la limite de ces 3 pts, chaque joueur peut combiner plusieurs actions. Lorsqu'un pion a terminé son opération, il est retourné sur sa face *Fatigued*.

Lorsqu'un joueur a épuisé son potentiel Opération, c'est à l'autre d'entamer le sien, jusqu'au moment où toutes les unités ont été retournées ou lorsque les joueurs décident d'en rester là.

En rang les pions !

Penchons-nous un petit moment sur ces petits bouts de carton coloré. On y trouve des pions divisions, brigades, régiments et détachements (blindés + infanterie), et aviation (ONU seulement).
Les divisions peuvent être à plein potentiel ou à potentiel réduit (*replacement 2* puis *replacement 1*) en cas de pertes. (Système des *Steps*). Les brigades et régiments n'ont qu'un type de pion.
Chaque pion comprend 3 potentiels : attaque, anti-tank, défense.
A noter aussi que les pions-détachement ne peuvent se déplacer qu'empilés avec un régiment/brigade (1 pion) ou une division (3 pions).

C'est pour les blindés qu'il y a une nouveauté. Un pion blindé[2] possède 2 facteurs : un facteur "blindé" et un facteur "anti-tank". L'emploi des blindés se résoud de façon indépendante du combat proprement dit. Le ratio potentiel blindé/valeur anti-tank de l'unité attaquée comparé à un jet de dé (+ qqs modifications dues au terrain) détermine un résultat qui va donner soit un bonus pour le combat qui va suivre, soit une perte pour l'unité blindée (qui possède un verso "réduit"), soit rien du tout.
Sur le combat proprement dit, rien de particulier sinon qu'il n'existe que trois distinctions, 2 pour le terrain : *clear* ou *non clear*, la troisième étant *Amphibious Assault*.

Côté aviation, seul le joueur de l'ONU possède des pions qui représentent des B29, des Corsair, Sabre et autres B26. Vous aurez à votre disposition un *Air Display*, de format 20x27, qui représente la carte de la Corée partagée en provinces.
C'est dessus que vous placerez vos pions-aviation, qui peuvent faire du support ou de l'interdiction. Le support donne un +1 pour les combats, l'interdiction permet de singulièrement limiter (voir réduire à zéro) le nombre de points de ravitaillement récoltés par votre adversaire.
Enfin, 4 pions placés dans une province font que le bonus route (1/2 MP) est perdu pour le joueur nord-coréen dans cette même province.
Il existe de nombreuses autres règles et particularités que je vous laisse le soin, et le plaisir, de découvrir.
Néanmoins, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, je vous dirai que vous manipulerez d'un côté des pions nord-coréens, chinois communistes, soviétiques, et de l'autre des pions U.S., sud-coréens, chinois nationalistes, britanniques, turcs, canadiens sans oublier les contingents français (*Cocorico*), belges, éthiopiens, brésiliens, cubains[3], philippins, etc...

Dis, Séoul, la Corée ?

Avant de vous dire au revoir, je vous signale que j'ai recueilli de nombreuses réactions sur ce jeu, toutes très favorables.
J'ai aussi appris avec stupéfaction que la guerre de Corée n'était officellement pas terminée ! ?. Pour ma part, je pense que je n'irais pas assister aux jeux olympiques de Séoul en 1988, des fois qu'à P'Yongyang ils décident de remettre le couvert...

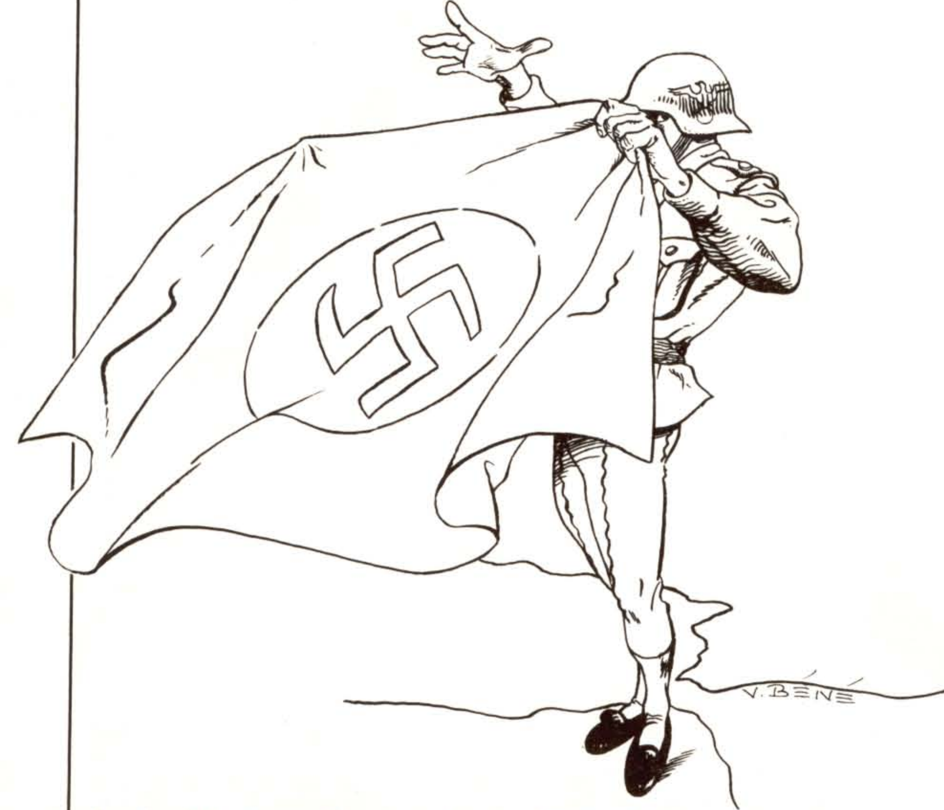
The Korean War est un jeu de guerre en anglais édité par Victory Games. Prix indicatif de 250F.

Yves Jourdain
Illustration : Véronique Béné

(1) en français dans le texte.
(2) comme moi, les soirs de réveillon.
(3) mais oui, c'était avant Fidel Castro.

Série EUROPA

Spain and



Après Western Desert, Case White, Marita Merkur, Narvik et Fall of France (ouf !), voici notre sixième volet sur la série Europa.

L'Espagne et le Portugal font-ils partie de l'Europe ?

J'ai longtemps espéré que ce jeu traiterait de la guerre d'Espagne 1936-1939, intégrée ou non, à la série Europa. Espoir déçu. D'ailleurs, les auteurs s'en expliquent au début du livret de règles, avançant essentiellement des raisons budgétaires.

Je m'incline donc. Mais, là où je ne suis plus du tout satisfait, c'est que Spain and Portugal n'est pas un jeu en soi, mais une gamette de Fall of France, tout comme The Near East pour Western Desert. Or, le moins que l'on puisse dire, c'est que dans les deux cas, si c'est effectivement précisé sur la boîte, ça ne saute vraiment pas aux yeux !

Donc, vous êtes averti que vous devez posséder Fall of France si vous voulez jouer le scénario de Spain and Portugal.

A quoi joue-t-on ?

On vous propose rien de moins qu'une intervention allemande, par delà les Pyrénées en avril 1941, dans le but de s'emparer de Gibraltar qui, comme chacun le sait, se trouve au sud de l'Espagne et verrouille la Méditerranée.

Ouvrons la boîte !

Et découvrons devant nos yeux émerveillés :

– Une carte qui couvre la quasi totalité de la péninsule ibérique[1].
– 240 pions qui représentent les forces armées espagnoles et portugaises, ainsi que quelques unités britanniques.
– Quelques tableaux donnant l'évolution de ces armées jusqu'en 1945.

Ce dont on a besoin et qui se trouve dans Fall of France :

– Un peu plus de 100 pions d'unités allemandes.
– Une quinzaine de pions d'unités britanniques.
– La carte n°17.
– Les règles du jeu.
– Les différents marqueurs.

Les points de règle importants

Le joueur "allié" contrôle les unités espagnoles, britanniques, et éventuellement portugaises. La presque totalité des règles de Fall of France sont utilisées, d'autres sont données dans le scénario.

L'armée espagnole peut se trouver à divers degrés de préparation. En début de jeu, le joueur allié place les forces espagnoles sur la carte dans leur état "temps de paix", puis, il lance deux dés, dont la somme lui donnera un chiffre qui correspondra à un tour de jeu. C'est-à-dire que s'il fait 5+2=7, ce 7 correspondra au tour 2 de février 1941, qui deviendra le premier tour de mobilisation partielle.

Après quoi, il apportera toutes les modifications ou adjonctions à ses forces, en suivant le tableau de leur évolution, jusqu'au tour 1 d'avril 1941 (exclu) qui est le premier tour de jeu effectif. Autrement dit, plus le chiffre sorti est petit, plus les forces espagnoles sont à leur top-niveau.

– La "Guardia Civil" et la Milice sont représentées en donnant un point de combat, utilisable en défense, à chaque *Dot* ou *Major city* espagnole.
– Le joueur allié doit laisser un minimum de 5 RE au Maroc espagnol.
– A la fin de chaque tour de jeu, si toutes les *Major city* espagnoles sont aux mains du joueur allemand, le joueur allié jette un dé pour chaque unité espagnole encore en jeu : de 1 à 5, l'unité est éliminée ; avec 6, elle continue à combattre. Selon le tour de jeu, il y a une modification de +1 à +5.
– Les unités espagnoles sont ravitaillées lorqu'elles peuvent tracer une ligne de 7 hexagones juqu'à un hexagone de *Full city*, ou une ligne de chemin de fer qui y mène.
– Lorsqu'un hexagone de *Full city* est isolé, (c'est-à-dire que les 6 hexagones l'encadrant sont occupés par des unités allemandes ou leurs zones de contrôle) les unités espagnoles qui s'y trouvent sont ravitaillées ou non en fonction du nombre de tours d'isolement et d'un jet de dé.
– Les *Dot* et *Partial city* peuvent ravitailler jusqu'à 3 RE d'unités espagnoles, mais sans utiliser la voie ferrée.
– Le Portugal n'entre en scène que s'il est envahi, encore qu'une règle permette (selon un jet de dés soumis à modification) aux unités britanniques de traverser son territoire.
– Les unités portugaises sont ravitaillées uniquement par Lisbonne.
– Le corps expéditionnaire britannique arrive par mer dans le port occupé par le joueur allié.
– Les unités britanniques sont ravitaillées par les lignes de chemin de fer aboutissant à un port ennemi.
– Gibraltar est une forteresse occupée par deux brigades et équipée d'un aérodrome, elle est indépendante de l'hexagone sur lequel elle est placée.
– Les unités allemandes sont ravitaillées par les lignes de chemin de fer aboutis-

(1) Ca fait mieux que de dire tout bêtement l'Espagne et le Portugal.

Portugal

sant en France ou en Italie.
– Les voies ferrées espagnoles et portugaises ne sont pas au standard européen, c'est pourquoi le joueur allemand doit les modifier, avant de s'en servir, sur le rythme de 10 hexagones par *Supply phase* (même problème que dans Fire in the East).

Les forces en présence

● L'état de l'armée espagnole est donc fonction d'un jet de dés.
Dans la pratique, il faut "sortir" un 4, voire un 7 pour être au maximum de puissance. En tout état de cause, il n'y a aucune unité blindée d'importance. Toutefois, les divisions d'infanterie (22) sont des recto-verso.
● Le corps expéditionnaire britannique est solide, et comprend entre autres 1 division plus 1 brigade blindée, accompagnées de 3 divisions et 2 brigades d'infanterie. La RAF comprend 11 pions.
● Les forces allemandes sont de 4 Panzers, 2 divisions motorisées, 22 divisions d'infanterie, plus les paras et les aéro-transportés, ainsi que plus d'une quarantaine de pions divers dont notamment 10 d'artillerie de siège, prévus pour "assaisonner" Gibraltar.
Le Lufftwaffe comprend 32 pions (dont 3 sont à "bricoler", à moins que vous ne possédiez les autres jeux de la série).
● Enfin, les forces portugaises comprennent pour l'essentiel 5 divisions d'infanterie (recto-verso), mais pour ce qui concerne l'aviation, la DCA et les blindés, c'est le néant ou presque.

Alors quoi faire ?

Au vu de ces éléments, le joueur allemand a l'avantage du nombre et de la qualité. Combinés à l'effet des A.E.C. et à l'emploi judicieux des aéroportés, il a toutes les chances de son côté.
Les divisions d'infanterie devront être employées essentiellement à prendre les grandes villes espagnoles et à protéger les lignes de ravitaillement. Les motorisés devront "foncer" sur Gibraltar et éventuellement passer au travers des unités britanniques. Gibraltar, sous l'action conjuguée de l'artillerie et des paras, devrait tomber.
Mais attention à la logistique ! Gibraltar est tout au sud... Le joueur allié, comme dans tous les jeux de cette période, se défend. S'il arrive à mettre le Portugal "dans le coup", il augmentera ses chances.

Les conditions de victoire

Chaque joueur reçoit des points de victoire pour l'élimination d'unités adverses : les unités espagnoles et portugaises ne "coûtent" rien, les unités britanniques sont les plus chères (le double des unités allemandes correspondantes).
Le joueur allemand reçoit :
– 100 pts pour la capture de Gibraltar, ou 50 pts pour sa neutralisation (c'est-à-dire l'occupation de l'hexagone mais pas de la forteresse elle-même).
– 10 pts pour le contrôle du Maroc espagnol (qui ne peut se faire que par la voie des airs puisque seul le joueur allié a des possibilités de transport naval).
– Un nombre de points variable en fonction du tour où l'Espagne capitule.
– Il perd 20 pts s'il envahit le Portugal sans arriver à le faire capituler.

Conclusion

Spain and Portugal est un jeu plaisant, qui ne prend pas trop de place (en pliant la carte 17), avec un nombre de pions raisonnable. Si vous possédez Fall of France, procurez-vous le, sinon, ça ne vaut quand même pas la dépense.
Dernière remarque : Vous trouverez les 2 unités espagnoles incluses dans Fire in the East, mais sous leurs couleurs "nationales", c'est-à-dire chiffres noirs sur fond bleu ciel.

No passaran ! Viva la muerte !

Yves Jourdain
Illustration : *Véronique Béné*

Spain and Portugal est un supplément pour le wargame en anglais de la série Europa : Fall of France, édité par Games Designer Workshop (GDW).

Notre article "The blitz way of life" (CB 35) a fait quelque écho dans un canton suisse, d'où nous parvient cette intéressante missive. Elle contient quelques idées qui, nous le pensons, devrait vous aider à lutter contre ce farouche adversaire : le Temps.

...Depuis ma rédition inconditionnelle au "wargame" (en français, chez nous, jeu de simulation [1]) voici quelques années déjà, tous mes adversaires d'une nuit connaissent le même problème, celui du temps. Nous avons déjà introduit la limitation de temps pour la plupart de nos parties et cela fonctionne tout à fait bien... mais pas pour tous les jeux ! ! !
Alors que faire ?
J'ai introduit une solution qui, sans toucher aux sommets de l'idéalisme, porte ses fruits : la fragmentation des parties. Seul problème, et vous l'avez soulevé, garder les parties, les pions, en bref la situation telle quelle d'un jour à l'autre. Là encore nous avons introduit un système D (pas seulement cher aux Français) que nous adoptons et adaptons au gré des différents jeux. Ce système je l'appelerai différentialisation des parties, par analogie au calcul mathématique des différentielles. Il s'agit en réalité de fixer des buts intermédiaires et des positions initiales intermédiaires.
Je m'explique ! Une partie dure, par exemple, dix tours. Au terme de ces dix tours, il est possible de désigner un vainqueur en suivant les règles de jeu. Il est donc possible, historiquement ou théoriquement, de fixer des buts intermédiaires pour tous ou partie des tours de jeu. De même, toujours historiquement ou théoriquement, il est possible de définir des positions initiales pour tout ou partie des tours de jeu. En conséquence, il est facile de terminer une partie après, mettons 4 tours, faire un décompte des points et désigner le vainqueur. La partie peut s'arrêter là ou reprendre quelques jours/semaines/mois ou années plus tard et ce en rangeant les pions dans la boîte. Une position de départ sera alors définie pour le tour 5 et les points comptabilisés lors des 4 premiers tours seront pris en compte lors du décompte final.
Ce n'est pas l'idéal, j'en conviens. Le gros désavantage est la difficulté de diviser les conditions de victoire en buts intermédiaires et de définir une position initiale intermédiaire. Surtout si l'un des joueurs a pris un avantage substantiel réduit ensuite à néant par une nouvelle position qui le défavorise. Mais il est possible, à ce moment, que les points qui lui sont accordés soient tels que le retard est difficile à combler.
Ce désavantage est peut-être compensé par le fait qu'il est ainsi possible d'arrêter une partie à presque n'importe quel tour et d'en désigner un vainqueur, soit définitif soit partiel selon que la partie reprendra ou non.
Il est ainsi moins frustrant de jouer de longues parties où l'on doit se séparer au milieu sans savoir qui a gagné. Ce système n'accélère certes pas les parties, mais il permet de les terminer en cours de route. Les joueurs pourront donc s'essayer à plusieurs jeux.
Et peut-être qu'un jour, qui sait, un joueur aura l'idée de définir les points intermédiaires et situations initiales intermédiaires pour des "mamouths" tels que 3ème Reich par exemple ?
Une dernière remarque concernant les "wargamers". Vous pouvez les appeler simplement les "simuleurs" ou essayer de trouver un mot sur la base du terme anglais utilisé par les Allemands pour désigner les wargames qu'ils appelent Cosim (de Conflict Simulation). Anglois, Franglois, Allemands, Allglois, on est envahis de toutes parts... alors restons Suisses avec simuleurs ou plus simplement, mais y-a-t'on déjà pensé, joueur...

Pierre Berclaz

(1) Ndlr : ce terme nous semble un peu vague, d'autant qu'il exclut les jeux de rôle des jeux de simulation.

Objectif Berlin

Précisions

Et hop ! Comme avec toutes les règles, dès que les joueurs commencent à pratiquer, ils demandent quelques précisions. Objectif Berlin ne fait pas exception et c'est avec sa minutie habituelle que Joe Casus recense les quelques points de détail qui "trainaient".
Ah oui, j'allais oublier, vous trouverez aussi un errata à la fin. Joe Staline a encore frappé.

Lecture du pion (p. 80)
Les unités sans indication "Nature de la division" sont des unités indépendantes.

Position de départ (p. 80)
Les demi hexagone (pas les quart) sont considérés comme des hexagones entiers.

Phase tactique (p. 81)
Lors d'un mouvement tactique on peut entrer dans une zone de contrôle ennemie (si l'on assez de points de mouvement) et ainsi risquer de provoquer un combat. On sera néanmoins appelé le défenseur. Le terme approprié serait plutôt "joueur en phase" ou "joueur non en phase", mais attaquant et défenseur sont tellement habituels qu'il est préférable de les garder.

Débordement (p. 81)
L'unité qui, après son débordement, entre dans une zone contrôlée par d'autres adversaires, doit à ce moment interrompre son déplacement. Dans l'exemple "Permis" p.82, l'unité blanche, si elle réussit son débordement, devra stopper son mouvement dans la case qui se trouve à l'opposé de l'unité attaquée. Cet hexagone est contrôlé par deux unités ennemies.
Une unité peut être débordée plusieurs fois. Elle conserve ses zones de contrôle sauf envers l'unité qui l'a débordée, et elle pourra se déplacer pendant sa phase tactique.
Les unités, qui subissent ou qui effectuent un débordement, pourront combattre normalement dans la phase combat.

Mouvement et Combat (p.81, 82)
Les marais ne peuvent être attaqués que par l'infanterie non mécanisée ou par l'artillerie. Seule l'infanterie non mécanisée peut traverser cet hexagone.

Mouvement après combat (p.82)
Dans une pile d'unités de même division (ayant subi des pertes ou non) les unités n'ayant pas combattu peuvent, au choix du joueur, effectuer un recul si le résultat des unités de leur division ayant combattu est DR, DE.

Troupe aéroportée (p.83)
Une unité parachutiste qui est contrôlée par une unité ennemie ne peut pas entreprendre d'action aéroportée.
Elles ne peuvent pas être parachutées sur des zones de contrôle ennemies occupées par des unités amies, ainsi que sur des hexagones ville et forêt.

Pour les grands débutants
Les joueurs se placent face au grand côté de la carte.



ERRATA
Joe Staline est venu faire un petit tour à la rédaction et en a profité pour modifier quelque pions dans notre dos. Il a notamment rajouté de-ci de-là quelques forces mécaniques. Nous avons heureusement déjoué ses plans et vous donnons donc la liste des rectifications à faire.
– Lorsque vous tenez votre planche de pions russes, en haut à droite se trouvent deux divisions d'infanterie (potentiels 4-2). Les chiffres sont bons mais le symbole indique qu'elles sont mécanisées, ce qui est faux.
– Deux lignes plus bas se trouvent deux pions d'artillerie (potentiel 17-2), ici encore le symbole du pion de droite est faux (et donc juste sur le pion de gauche). L'artillerie n'est pas mécanisée. ■

Joe Casus

9 Red Star/White Eagle - Napoleon at War (Wagram) - Squad L.: Fortification - Jeux d'Alliances - Lexique wargame - Les figurines exotiques - Death Maze - Module AD & D (niv. 3).

15 Art of Siege - Viva Zapata - Behind Ennemy Lines - Squad L.: l'infanterie dans G.I. - Wargame inédit: Spicheren - Eylau - 1942 - Samuraï - Figurines: les Ghaznavides & les Vikings - Space Opera - Pouvoirs Psioniques - Bushido: article et module.

16 War at Sea - Victory in the Pacific - Apocalypse - Squad L.: le transport - Armr at Kursk - Ace of Aces - Jeu inédit: la nuit de l'Esprit - Figurines: le combat fantastique - Le monde de Runequest - Daredevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

17 Prague - War & Peace - Amirauté - Squad L.: la cavalerie - Ace of Aces - Wargame inédit: la Bataille de Garigliano - Les combats dans Runequest - Call of Cthulhu: article + module - Module D & D: le jardin d'Olphara.

19 Wargame solitaire - Bouty Hunter - Fortress Europa - Medina de Rio Seco (jeu inédit) - Module MEGA: Le Visiteur - La Magie dans Runequest - Cthulhu (Peur sur Providence) - AD & D (le Temple de Mshu).

20 Friendland - Design: la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Daredevils) - La Lune Vague (mod. AD & D niv. 5-7).

23 Cry Havoc, Siege - Métiers des Citadins (JdR médiéval) - Chill - La nuit de Wormezza (Solo) - Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) - L'Initié du 5e cercle (mod. D & D).

24 Case White - Gaet the Carriers - Mockba - Peur sur Irka (jeu S.F.) - Wormezza (suite) - Planète Fatale (mod. Mega) - L'Île du Diable (mod. AD & D) - Le Gopneldaun.

25 Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Heros - Wormezza (3e épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-des-brouillards (mod. Légendes 1000 et 1 nuits).

26 Battle for the Ardens - Narvik - Toon - Empire Galactique - Sombre tableau (solo polar) - Le Château de la réalité multiple (mod. AD & D) - Super-Heros S.A. (mod. pour 4 systèmes S.H.).

27 Spécial Scénarios: Squad Leader - Panzerblitz - Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D.

28 Western Desert - Alésia - Figurines Empire - Super Gang - La justice médiévale - Maléfices - Paranoïa - La Maison Ashdale (mod. Chill) - Les épées d'Arthedain (mod. Merp) - Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D niv. 8-10 et/ou Mega).

29 Opération Crusader - Marita Merkur - Nato-Red Storm - Warhammer et Battle System - La courtisane (AD & D) - L'Auberge du Gastéropode - Pendragon - Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) - L'Acrobate (mod. Rêve de dragon) - Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5).

30 Third World War-Battle for Germany - Peter the Great - Index Wargame - Stellar Conquest - 1812 (jeu du championnat de France 86) - Morrow Project - La Ferme fortifiée - Hidékura (cité japonaise) - Le mystère Égyptien - mod. Maléfices) - La Forêt des Sentinelles mortes (mod. Rêve de Dragon) - Une histoire de fou (mod. AD & D niv. 5-6).

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénaric AD & D.
Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amirauté: les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à: CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N^os .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 25 F franco (Etranger: 30 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 45 F franco (Etranger: 50 F).

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

- Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
  Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.









AUTANT L'OUBLIER ! COMMENT UN GOB POURRAIT-IL SE FAIRE AIMER D'UNE ONDINE ? MA RACE EST BÊTE ET LAIDE ET N'INSPIRE QUE LE DÉGOÛT ! ... AH QUELLE MALCHANCE D'ÊTRE NÉ GOB OUI VRAIMENT !

... JE NE SUIS PAS SI MAUVAIS APRES TOUT, ET PLÛTOT BEAU POUR MON ESPÈCE ! PEUT-ÊTRE QUE ...

OH BELLE ONDINE NE ME FUIS PAS, ÉCOUTE MOI, IL FAUT QUE JE TE PARLE, QUE JE TE DISE ENFIN ...

VIENS ... VIENS À MOI BEAU GOB !!

DEBOUT TAS DE FAINÉANTS ! EN ROUTE POUR LES MINES DE SEL, HA, HA JE VAIS VOUS EN DONNER DE L'AMOUR MOI !! HA, HA ...

À LA SEMAINE PROCHAINE, MÊME HEURE LILI !

OK BOSS !

FIN

CHEVALIER SÉGUR 95

petites annonces

POUR PASSER UNE PETITE ANNONCE, VOTRE TEXTE DOIT MESURER AU MAXIMUM 120 CARACTERES OU ESPACES, ET ETRE PRECEDE D'UNE INDICATION DU TYPE D'ANNONCE: VENTE, ACHAT, CLUB, CHERCHE ADVERSAIRE.
Renvoyez votre annonce, écrite lisiblement, à Casus Belli, petites annonces, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

VENTE

– Vds **Vietnam de VG** (prix 250 F.). Pierre-Olivier Verneau - 15, avenue de Beaucaire - 07300 Tournon. Tél. : 75.08.46.43.
– Vends **White Dwarf neuf N° 78 et 80** : 13 F. l'un ou 25 F. les deux. Henri Cuche. Tél. 75.08.03.28.
– Vends **East & West** 150 F. **Zargos Lords 1 + 2** 200 F. **Siège et Cry Havoc** 120 F. l'un. **Frontières de l'Empire** 55 F. Nicolas au 43.22.23.23.
– Vds **CBM64 + lect. K7 + nombreux programmes**. Vds **platine cassette Technics M205** : 800 F. Brochot - 11, rue Aimé Collomb - 69003 Lyon.
– Vends **T1994A + manettes + nombreux livres, prog. + modules + 2K7 + cordon magnéto**. Tél. : 25.79.56.02. après 19 h + week-end. Prix 1.499 F.
– Vds **magnéto K7 compatible avec ordinateurs**. Prix environ 380 F. à débattre. Pour renseignement : Tél. (16) 25.79.56.02 après 19 h ou week-end.
– Vends **modules D&D B4 X1** BE 30 F. l'un ou 55 F. les deux. Olivier. Tél. : (16) 93.64.44.90. A522 - Chemin Ndt. Dame - 06220 Vallauris.
– Vends **8 Livres dont Vous êtes le Héros** : 18 F. + **modules D&D B4 X2** : 65 F. + **J&S N° 39**. Tél. 62.63.24.89 après 18 h. Demander J-Michel.
– Vends **Légendes Celtiques + 1001 Nuits + accesoires** 250 F. **Little Big Horn** 100 F. TBE Tél. : (1) 42.58.53.86 après 18 h à Paris.
– Vends **l'Appel de Cthulhu** 150 F. **Maléfices + 1 module** 180 F. Benoît Planes - 37, rue Joliot Curie - 50130 Octeuille. Tél. : (16) 33.53.21.03.
– Vends **39 scénarios historiques** en plus pour **Wooden Ship & Iron Men**. Le lot 68 F. M. Testulat L. 7, rue du Docteur Louvet. 95200 Sarcelles.
– Ech/Vds **Panzer Armee Afrika (AH) Okinawa (IT), Ave Tenebrae, Stratego, Yorktown**. Bruno Prigent -1, rue des Ecureuils - 77200 Croissy. Tél. 60.05.49.57.
– Vends **30 Wargames toutes marques** bon état à très bas prix. Liste en retour. L. Testulat - 7, rue du Dr Louvet - 95200 Sarcelles.

Attention filtrage

Submergés d'annonces, nous n'allons donc plus désormais passer, dans la rubrique «Vente», que les avis portant sur des jeux de simulation. Les annonces d'informatique ont de nombreux autres supports pour s'exprimer, et les chaines hi-fi n'ont rien à faire ici. Rappel utile également: nous ne pouvons passer les annonces avec un numéro de téléphone ambigü: les numéros commençant par 4, 6 ou 3 doivent impérativement être précédés de 1 pour la région parisienne ou 16 pour la province. Sinon, moi vois, moi tue.

– A vendre **ordinateur TRS 80 MOD III, 48 K, 2 lecteurs de diskettes intégrés + imprimante et 1 logiciel système d'exploitation et 1 logiciel de gestion de fichier**. Le tout 2.300 F. Vends aussi **jeu sur Apple War in Russian** 600 F. S'adresser à M. Frédéric Armand - 55-59, Bd Serrurier -75019 Paris. Tél. (1) 42.40.28.90.
– Vends **Runes 2, 3. Oric 1, 500 F. Stars Fleet Battles, Fief, Lord of the Ring, Legio 7, D&D, Casus Belli N°5, 7**. Tél. : 90.93.76.77. Alexandre.
– Vends **SL** 160 F. **COI** 110 F. **COD** 110 F. **Suez 73** 150 F. **Okinawa** 100 F. **43 Sicile** 100 F. Demandez Denis au 47.97.79.95.
– Vends **Empire Galactique + Frontières de l'Empire** 50 F. chaque. **La Compagnie des Glaces** 120 F. **PH + MM1 + MM2 + FF** 90 F. chaque. Denis. Tél. : 47.97.79.95.
– Vends boîte de **Féérie, scénario l'Ile de Psyché, feuilles de personnages**. Le week-end. Demander Christian . Tél. : 66.32.82.26.
– Vends **Unearthed Arcana** tout neuf 75 F. **module D&D : La Cité Perdue** 50 F. **Casus Belli N° 23 à 33** : 50 F. S'adresser à Yann Dubois -78370 Plaisir. Tél. : (16) 30.54.74.53.
Affaire à saisir !
– Vends **Livres dont Vous êtes le héros** : 12 F. Stéphane. Tél.(1) 45.27.22.41. (après 20 h).
– **CPC X64**, vds ou éch. **revues** (val. 2000F.) + **prog.** contre **lecteur DD1**. Patrick Robbe. 9, rue Charcot. 62000 Arras.
– Vends **D&D règles de base + 1 module** 100 F. **Livres dont Vous êtes le Héros** : 15 F ; Sébastien Meslin. Tél. (1) 69.38.36.41. (Athis-Mons).
– Vends **Siège** 105F. **Ambush** 245F. **Mockba** 165F. **Wooden Ship** 175F. **Flat Top** 215F. **Fire Power** 190 F. Ttbe. **Logiciels Amstrad en K7**. E. Brunet -17, rue Bonaparte - 75006 Paris.
- Vds **Légendes règles complètes** 70F. **accessoires** 60F. **1001 Nuits** 130F. ou le tout 240F. TC. **2 scén. MERP** 50F. chaque. **Cartouches Vidéopac** 50F. **Figurines médiévalfant.** 3,5F. Guillaume Ruquemelle au (16) 59.54.34.75. (64122).
– Vends **Korean War** 240F. **Trois Mousquetaires** 140F. **Amirauté** 110F. **Jerusalem** 120F. **COI COD** 170F. André. 29, rue des Ardennes 75019 Paris.
– Vds lot (42F.) **figurines 25 mm romaines Hinchliffe Models** 130 F. Michalak Philippe - 11, rue Racine -76120 Grand-Quevilly.
– Vends le **PHB en français** à très bas prix. Contactez Aristide au (1) 45.81.21.78. Paris. Dépêchez-vous.
– Vds **Talisman** TBE 100 F. **Little Big Horn, East & West, Zargo's Lords**, 240 F. les trois ou 100 F. chaque. Tél. 16(1)39.54.40.14 Jean-Marie. 78150.
– Vds à 65 % **AD&D, Warhammer, Elfquest, RQ, modules de Rêve de Dragon, Maléfices, Dragonlance**. Eric au (16) 61.54.24.89. Toulouse.
– Vds **Powers and Perils** 250 F. **Chill** 100 F. **Gamma World** 130 F. Sébastien Riegel - 14, Bd Clémenceau. 67000 Strasbourg. Tél. (16) 88.36.66.29.
– Vends **Golden Heroes + Legaly of Eagles** 185 F. Ecrire Pierre Couveignes - Cité Dalesme - 86000 Poitiers.
– Vends originaux **Ultima 2, 3VF, 4 Apple 2** entre 300 & 450 F. ou 1.000 F. les trois. P. Olive - 47, rue des Acacias -75017 Paris. Tél. (1) 42.27.55.71.
– Vds **Cthulhu** (VF, neuf) + **4 figurines + 2 books Lovecraft + feuilles perso** : 120 F. ou échange contre **Paranoïa** (VF). Tél. 16(1)45.20.74.17 après 18h. Paris XVIe.
– Vends **War & Peace, Mockba, 8th Army, Trireme, Dien Bien Phu, Napoléon Vs Charles**. Tous TBE. Prix à déb. J. Loriol - 9, rue Brocq - 47000 Agen. Tél. (16) 53.96.08.22.
– Vends **Alésia** 180 F. ou échange contre **Samouraï Blades**. Tél. (16) 86.80.09.55 ou écrire A. Lamartine - N° 211-6, rue M. Bouchard. 21100 Dijon.
– Vends **Star Frontiers** - Prix à débattre. Contacter Nicolas Delisle - Rue du Cours - 27300 Bernay. Tél. (16) 32.43.15.85.
– Vends **Apocalypse** 25 F. **D&D Basic & Expert** (anglais) 20 F. chacun + module B3 10 F. François au 41.22.20.82.08 (Genève - Suisse).
– Vds **jeux sur ordi SSI originaux : Kampfgrupp Mech Brigade Battle Group + Kampfgruppe scén.** N° 1. Contact F. Armand au 16 (1)42.40.28.90.
– Vends ou éch. **Talisman** neuf, jamais servi, contre **scénarios l'Appel de Cthulhu** ou 120 F. Tél. (16) 61.63.97.83 ou 61.23.90.96 après 18h. Jean à Toulouse.
– Vends **DMG** 100 F. ou éch. contre **scénarios ou FF**. Nicolas Cadet - 1, allée des Tulipes - 78260 Achères. Tél. (1)39.11.30.02 après 19h.
– Vends **MO5** (bon état) + **lecteur de cassette + jeux** (Mandra, la geste, 5e Axe...) + **adaptateur TV + ext.** Le tout pour 2.500F. Tél. (1)42.23.70.85. Paris XVIIIe.
– Vends 120 F. **cassette de 20 jeux MO5** (liste contre 2,20F.). Stéphane Desmets - Rés. Martinon - Bât.B - 33170 Gradignan.
– Vends **boîte Donjon & Dragon (D&D)** en anglais : **Companion Rules introuvable en France**. 150 F. Tél. (1) 42.88.32.00. Frédéric à Paris.
– Vends **Appel de Cthulhu** 1.000FB. **écran** 600FB. + **divers scénarios** (6) + **figurines peintes ou non**. Emmanuel Demillecamps. Tél. 010.22.67.66. Belgique.
– Stop ! Vends **Players** très bon état : 110 F. à débattre. Appeler Simon Picard - 179, rue Eau de Robec - 76000 Rouen. Tél. (16) 35.71.99.13.
– Vends **Panzergruppe Guderian** 100 F. **DMG** 90 F. **PH** 80 F. **MM** 80 F. **Runequest** 90 F. **Cult of Prax** 90 F. David. Tél. (1) 47.82.21.52.
– Vends **Légendes + Légendes Celtiques + disque magnétique + Trèfle Noir** (**+ écran gratis**) : 200F. Ramuntcho Deperrois - rue du Cimetière - 64700 Hendaye.
– Vds **Okinawa, Cry Havoc, D&D Boîte de Base, 7e Legio, 43' Sicile, As des As, Gallimard Nbrx Folio Junior**. JC Armand. Tél.(16)26.65.58.75. Dépt 51 à Châlon-s/Marne.
– Vds **console Mattel + module synthétiseur de voix + 7 Jeux** : prix 1.500F. Bon état. Olivier de Brossard. 16, rue Pressoir. 75020 Paris.
– S'il vous plaît ! Merci. Vends **Detective Conseil** 120F. (prix 235F.) et **boîte initiation Oeil Noir** 75F. Mathieu. Tél. (1)46.47.54.64. Paris.
– Vds **Rêve de Dragon + Miroir N°1, 2 & 3, Oeil Noir boîtes 1, 2 & 3**. Contacter Olivier au (1)39.81.48.26.
– Vends **Twilight 2000, Mittler's War + règle F, Rommel, Acce of Aces, AD&D, I3, C3, I7, I6, I10, DL8, 9 + écran Appel de Cthulhu**. Tél. (1)43.27.74.15.
– Vends **1er & 2e coffret Oeil Noir**. 90 et 170 F. **2 scénarios Oeil Noir, 8 Livres dont Vous Etes le Héros**. 120F. les 8. Loïc Quéméré. 19, av. de la Colline - 44360 St-Etienne de Montluc. Tél. (16)40.86.90.89.
– Vends **Pacific War + 2 boîtes** 400F. et **Echecs électroniques Rexton Stratège** 500F. Rachid au (16)88.34.30.63. 67100 Strasbourg.
– Vds ou éch. **D&D boîte de base contre Cry Havoc**. Ecrire à Pierre Le Balier - 9, rue JC Paris - 33300 Bordeaux. Tél. (16)56.29.17.83.
– Vends **Dungeon Floor Plans 1** (déjà utilisé) + **14 figurines D&D, certaines peintes**, le tout 70 F. Antoine Poncin - 4, rue des Jaillots - 71250 Cluny.

ACHAT

– Cherche **modules bon marché : D&D B1, B2, B3, B4, X4, X5**. Tél. : 60.02.16.20. le soir. Demander Laurent.
– Cherche **Squad Leader** pas trop cher. Tél. au (1) 42.37.39.32. Arnaud Clément. 2, allée Diderot. 92160 Anthony.
– Cherche **DMG** prix environ 80 F. Contacter Philippe Ghionda. au (16) 94.20.04.43. Adresse : 11, rue André Chenier Prolongée - 83100 Toulon.
– Achète **tout warg SPI : Série Europa, Korean War, Red Army, The Longuest Day**. Vejdovsky - 80, av. Brancolar Magnolia - 06100 Nice.
– Guerrier balèze cherche **Companion Set, D&D & mod. D&D N14**. Urgent ! Cyril Roquelaine - 8, Impasse Brancusi - 31240 Saint-Jean. Sinon je tue.
– Achète **CB N°5, 9, 19, 20, 23, 26** au prix de 10 F. pièce. Ludovic Gimet -16, Montée Saint-Roch - Gleizé. 69400 Villefranche-sur-Saône.
– Achète **Les Polonais de Napoléon de JC Carmignani**. Editions Copernic. Luc Bouthors - 70, av. Gassien - 95500 Gonesse.
– Offre bon prix pour **Longest Day, Art of Siege, Isola**. M. Dominique Wilmart - Moulins 89 - 1400 Yverdon -CH. Tél. 024.21.44.95.
– Recherche **jeu Bug-Eyed Monsters de West End Games**. Offre bon prix. Ch. Maffini - Au Sau - 1400 Cheseaux-Noreaz - CH. Tél. 024.21.66.22.
– Achète **Les Manuels de Chivalry & Sorcery de l'ancienne édition**. Ecrire à Laurent Paris - 25, rue des Artistes - 75014 Paris.
– Achète **John Carter (SPI)**. Vds **Millenium** (100F.). Caillarec Erwan - La Lande Haute Goulaine - 44115 Basse-Goulaine. Tél. (16)40.54.95.71.
– Cherche **D&D Expert en français & modules D&D, AD&D, TSR, Dernier Cercle, etc...** Marc Charamathieu - 4, rue de Touraine. 84100 Orange.
– Cherche ou éch. contre **Cry Havoc, Cross of Iron, COD, Air Force en français**. Philippe. Tél. (16) 84.28.68.13 (Belfort).
– Recherche **scénarios Cthulhu**, prix modiques SVP. Ecrire à François Nérard - 13, rue du Granier - 73000 Chambéry.
– Cherche **SL + COI + COD + GI Anvil**. Jean-Marc Pinaud - La Charrière - 45, avenue du Chataigner - 06600 Antibes.
– Salut. Cherche **dés à 4,8,10,12,20 faces**. Prix à fixer. Tél. à Jérôme au (16) 65.42.20.07. Merci.
– Achète **figurines Citadel Lord of the Ring Appel de Cthulhu**. Mathieu Bleuzet - 73, rue du Petit Bois - 59400 Cambrai. Tél. (16) 27.81.87.81.
– Cherche bas prix **règles D&D Expert**. Tél. (16)41.65.22.56 ou écrire 58, rue de la Casse - 49300 Cholet.
– Achète **tous suppléments Runequest I & II et extensions Cosmic Encounters**. F. Blayo - 38, rue Falguière - 75015 Paris. Tél. (1)43.22.37.16.
– Achète **cassettes de jeux pour Atari 800 XL**. Faire offre à Igor STEPHAN - 3, rue de la pointe - 29200 Brest.
– Achète **fig. D&D et autres, décors, etc...** pas trop chers les mecs ! Tél. (?)42.83.60.18. Demander Pierre.
– Achète **Runequest 2, scénarios, aides de jeu, etc...** Vds **scénarios AD&D : B3,G1,2,3, DL1,2,5, O1,2,3, L1,2**. Mathias au (1)47.50.16.49.
– Achète, éch. **tous JdR. Ex. Battletech, DC Heros, Warhammer**, en français ou en anglais . Tél. (1)46.26.29.09. Franck.
– Cherche **modules AD&D** à bas prix si possible. Stéphane Meary - 170, Galerie de l'Arlequin N°8328 - 38100 Grenoble. Tél. (16)76.40.65.38 en soirée.
– Achète **N°J&S du 1 au 12. CB N°13-19**. Vends ou éch. **J&S N°18,21,24, Starship Captain** 100 F. Tél. 16(1)42.58.53.86. Paris.
– Cherche **DM Guide & MMI** en bon état. Ecrire à Thierry de la Fournière - 15, rue Maisdon Pajot - 44100 Nantes.
– Cherche **tout sur les Orcs (Warhammers traduits si poss., figurines, livres)**. Cyril Roquelaine - 8, Impasse Brancusi - 31240 Saint-Jean.
– Achète **modules pour D&D , Maléfices, Cthulhu**. Mathieu Jobert. 23, rue Descartes - 47200 Marmande.
– Achète **hebdogiciels N° 1 à 166** (bas prix) & **livres AD&D**. Vds Diplomacy, éch. logiciels CBM64. Tél. (16)88.69.04.58.
– Achète **Air Force**, urgent. Vds **D&D Basic Set**, servi 50 F. Franck Degueret -Lycée A. De Vigny - 37600 Loches.
– Cherche **Murmures des Profondeurs, recherche de Kadath, Meurtre à Dunwich**, possibilité échange. Contacter Yannick au (1) 42.22.82.94.
– Achète **AD&D** TBE & pas cher, L&L ; **Oriental Fiend Folio** + éch. scénario niv. 11 fait main. Tél. (1) 47.41.59.85. Demander Jean-Marc. (92380 Garches).
– Cherche **scénarios** pas chers pour **l'Appel de Cthulhu**. Demander Gilles au (16) 80.64.73.74.
– Cherche **Packs de Runequest (ancienne édition)**. Tél. (1) 46.58.29.20. Merci beaucoup.
– Cherche **Car Wars de luxe**. Prix à débattre. Ts les jours en semaine à partir de 19 h, demander Bastien au (1) 64.57.20.70.
– SOS recherche **règle du jeu Bard's Tale sur Apple II AD&D**. Erwan Le Guillou - Pleuven - 29170 Fouesnant. (prêt à dédommager).
– Achète **Attack of the Mutants, The Awfull Green Things from outer Space**. Vds **Maléfices + scén. 1 à 5**. Tél. 16 (1) 42.58.53.86.
– Cherche **modules D&D niveau expert** (prix à débattre). Contacter Vincent à Marseille au (16) 91.42.78.82. le soir.
– Achète, éch. **tous jeux de rôle et wargames** de préférence en **VF**. Tél. (1) 46.26.29.09. Franck.
– Cherche nos **Farfadets 3, 4 & 5**. Vds **D&D, Companion Set** 120 F. Tél. : (1) 39.64.51.76. (95 Val d'Oise). Demander Antoine.
– Cherche de toute Urgence **règles (français) de AD&D**. Téléphonez à Pierre Michaud au (16) 25.70.13.78.
– Achète **figurines, Companion Set, JRTM, Runequest, scénarios de types médiévaux, livres AD&D + modules**. Hugues au (1) 49.85.16.14. après 18 h.
– Cherche **livres AD&D (Monster Manual, Unearthed Arcana...)**. Achète ou éch. Tél. (16) 50.58.24.26. David Violet - 1, rue Spaichingen -74700... !

DIVERS

– DM échange, **fait main**, toute **idée de monstres, pièges, objets magiques, classes**, etc... O. Manfredi - 1, allée Catalpas - 78180 Montigny.
– Recherche **plan et ordre de bataille de Gettysburg, Solférino, et Yorktown**. Merci. Tél. (16) 90.40.34.46.
– Cherche **Mega 2**, Bon Etat. Cherche **contacts MO5** pour échanges programmes. Tél. Philippe Franza au (16) 93.47.63.99.
– **Lisez "Le Pays Fantastique"**, bimestriel des JdR (20 pages, 5F. port compris) O. Gourdon, 29 bis, Bd de Strasbourg **-94130 Nogent**.
– Cherche **bon dessinateur** pour nbrx dessins à **prix modéré** (pour **personnages et décors**). Demander Christophe au (16) 50.68.90.83.
– Cherche **renseignements sur le Wg "The One World"**. Christian Delabos. Im. Anjou, rue Garibaldi - 76300 Sotteville-les-Rouen.
– **Je peins vos figurines**. Prix entre 20 & 50 F. Possibilité par correspondance. Demander Christophe après 20 h. au (16) 86.64.06.33.
– **Echange jeux pour Amstrad** sur disquette 3 pouces. Ecrire à Lilian Craparo - 16, rue Porte du Dropt -33580 Monségur.
– Recherche **systèmes de jeux, scénarios pour aventures en grandeur nature**. Chr. Maffini - Au Sau **-1400 Cheseaux-Noraz CH Suisse**.
– Echange **scénarios personnels pour Rêve** contre scénarios. F. Cudel -15, Place Roger Salengro. 59300 Aulnoy-lez-Valenciennes.
– Cherche **MJ Aftermath pour échanger scénarios, idées...** Ecrire à Bellegy Stéphane -20, Bd Bellevue -83120 Sainte-Maxime.
– **Occasion en or...gue ! ! !** Vends **orgue Hammond 2 claviers 15 rythmes**. Prix à débattre, Bon Etat. Tél. 43.40.21.38. Demander Lionel.
– **Peins figurines** de 6 à 12 F. Tél. 16 (1) 39.91.32.21. Tristan Barbe ou écrire au 41 Domont-Village. 95330 Domont.
– Recherche **tout livre en collection Heroïc Fantasy des éditions Temps Futurs**. Philippe Durand - 15, rue Claude Duret -03000 Moulins.
– **Peins figurines** pour 10 F. et 20 F. **Rangez vos fig. dans dioramas, toute échelle** 30 F. Cyril Roquelaine - 8, Impasse Brancusi -31240 St-Jean.
– Je **récupère** vos **anciens modules maison pour tout JdR**. Je paye les frais d'envoi et plus ! O. Monnot -76, allée des Rosiers. 94170 Le Perreux-sur-Marne.
– Ch. dans collection **J'ai Lu, la Guerre Eternelle de Joe Haldeman N°1769 & Conan le Cimmerien N° 1825**. Rachète bon prix & **offre une superbe carte** photocopiée gratuite illustrant le monde d'**Elric Le Nécromancien**. Vds nbrx **ouvrages Lovecraft**. Tél. Emmanuel (16) 42.21.20.85.
– Cherche en prêt **tous livres de H.P. Lovecraft + doc. sur Japon médiéval**. V. Crévieaux - 162, Chaussée de Bruxelles - **6020 Dampremy. Belgique**.
– Recherche **possesseur d'Atari 520 pour échanges**. Gilles Boyer – 14, rue Henri Dunant. **13200 Arles**.
– Echange **scénarios ASL contre scénarios SL N° 1 à 18**. François Bourcier. Tél. (16) 32.37.10.02.
– Je recherche **scénarios Oeil Noir (Gallimard) N° 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18**. Tél. (16) 61.07.40.11. Demandez Philippe.

ECHANGE

– Ech. **Empire Galactique (+ scén.), D&D Expert, Maléfices** contre **Cry Havoc, Amirauté, Squad Leader** ou tout autre échange. A. Burel - 46, av. Bonaparte - 49300 Cholet.
– Echange **Jeux C64** (Flight Sim. II, Supercycle, Racing Des. Set, 1942) Disk : Rozir. 83, rue A. France - Quessy Centre - 23700 Tergnier.
– Ech. **Detective Conseil** contre **Compagnie des Glaces** ou valeur équivalente. Neuquelman B. 40, rue Marceau - 59210 Coudekerque.
– Echange **Paranoïa contre l'Appel de Cthulhu, Organized Crime et Legio 7 contre D&D Boîte de Base**. Vds CB N° 8 à 25. 150 F. M. Sénéchal. (1) 46.09.78.58. h/b.
– Echange ou vds de **nombreux scénarios pour Cthulhu**. Yann Bocquenet - 2, Le Petit Bosquet - 13109 Simiane. Tél. (16) 42.22.82.94.
– Echange **11 Livres dont Vous Etes le Héros contre DMG** (livres en bon état). Tél. 64.33.48.93 après 18 h. Demander Célim.
– SOS. SOS. SOS. Echange ou ach. **WG (AH) Submarine contre SL (AH) Sicile 43 (IT) Okinawa (IT)**. Tél. (16) 26.65.58.75 après 18 h. (dépt. 51).
– Ech. **Empire Galactique + Frontières de l'Empire contre WG**. Tél. (16) 27.74.90.95 à Cambrai.
– Echange **Légendes, règles complètes et Légendes Celtiques** en très bon état contre **Bushido** ou **Paranoïa**. Contacter Antoine au (1) 45.34.43.95. après 17 h.

CLUBS

– Vivez **la Guerre des Etoiles à domicile**, un grand wargame arbitré **par ordinateur** : 100F. Association Objectif - 6, rue du Vignoble - **67360 Gunstett**.
– Groupe de jeunes recherche désespérément **animateur jeux de rôle** le samedi après-midi. **MJC Ville d'Avray**. Tél. (1) 47.50.37.50.
– **Création** club jeux de rôle **Nice, Cagnes, Antibes**, rencontre de joueurs, tournois, prix. Tél. (16) 93.77.51.11. Demander Philippe.
– Cherche **joueurs JdR motivés** pour club sur **Palaiseau**, 91. (grand choix de jeux). Inscription gratuite. Tél. (1) 69.20.47.93. Demander Cyril.
– Etrangers, sachez que **les Transcendants de l'Ultime Refuge des Dieux** vous attendent à **St-Gilles** (30). Tél. (16) 66.87.10.29.
– Cherche club de JdR jouant à **JRTM** pour **joueur inexpérimenté** de 12 ans. Demander François-Xavier au (1) 42.24.85.14. **Paris**. (pour club).
– **Vopaliec** - 26, Square des Anciennes Provinces - **49000 Angers** cherche arbitre et joueurs pour **Diplo ou Cluedo par correspondance**.
– Forme club entre amis sur divers jeux : **D&D, Oeil Noir, Junta, Waterloo**. Pour participer, tél. au (1) 47.97.37.28 (**Paris** seulement).



Guerriers Barbares Magiciens Clercs Voleurs Orientaux Nains Elfes Halflings Gnomes Goblins Orques Squelettes Morts Vivants Horreurs de Trolls Monstres Troglodytes Minotaures Médievaux Cavaliers Mutants du Vikings Normands Géants Hommes d'Armes Paladins Ogres Dragons

Les figurines des Héros

LE HERAUT CITADEL
revue à périodicité irrégulière
LES FIGURINES CITADEL FRANCE
LA PEINTURE A L'HUILE
LA MARQUE DU CHAOS
WARHAMMER
STORMBRINGER
AD & D
N° 3

figurines vendues non peintes

Liste des revendeurs sur demande

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.
AGMAT 5, place des Fêtes - 75019 PARIS